Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

Sega
Nintendo
Sony
Jaguar
Neo Geo
3DO

SUPER CONCOURS
Gagnez un scooter MBK

DBZ SONY
Le code ultime
Tous les persos cachés !

SEGA RALLY Saturn

DONKEY KONG LAND GB
Bon plan ?

Japon
une avalanche de jeux

Mangas et jeux vidéo
une rentrée explosive

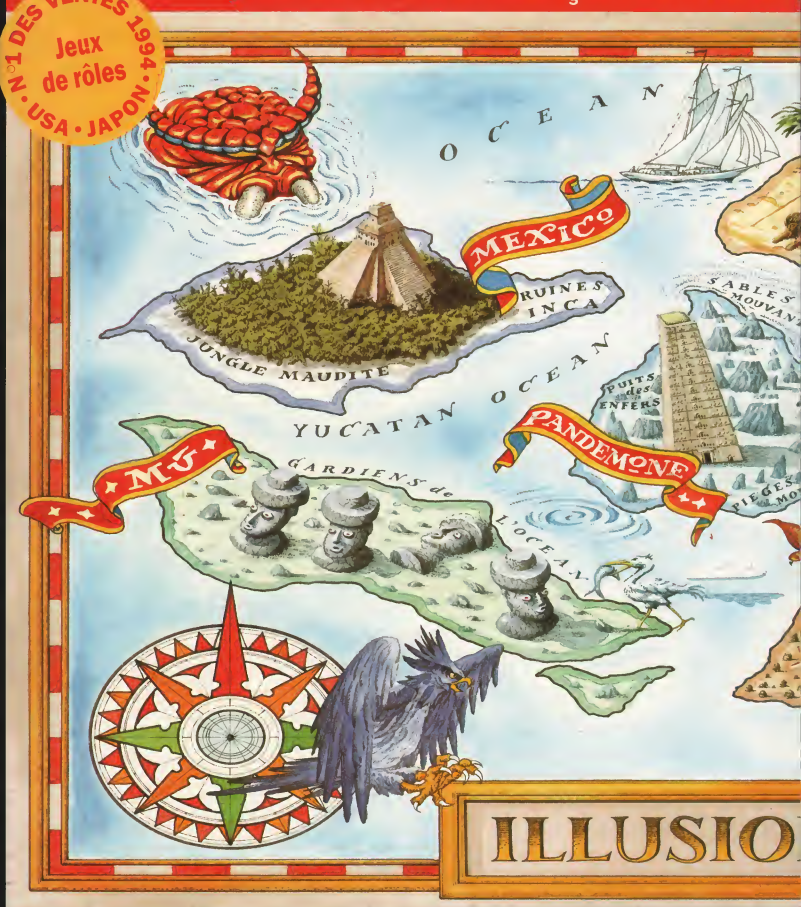
56 Septembre 95

32F

M 4413 - 56 - 32,00 F

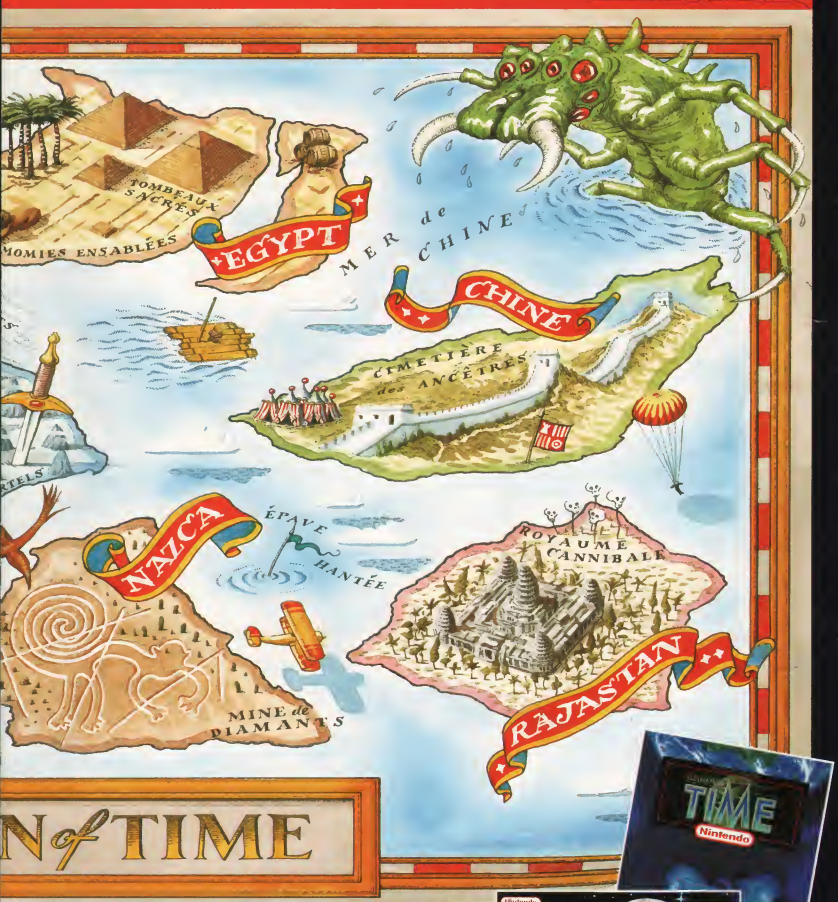
ALORS COMME ÇA TU VEUX

N°1 DES VENTES 1994 • USA • JAPON • Jeux de rôles



Il y a tout juste un an, un groupe d'explorateurs disparaissait dans des conditions mystérieuses. Ton père était leur résoudre les légendes de civilisations oubliées, et ses feuilles devaient lui permettre de trouver la cité d'un des plus grands m Pandémone. Tous disparurent sauf toi. Mais tu ne te souviens de rien. Ton père est vivant quelque part en ce monde et tu as ver. Plus qu'un simple jeu de rôles, Illusion of Time est une aventure fabuleuse. Prépare-toi à sillonner le monde, à rencont amis et à affronter de terribles ennemis. Pour sauver ton père, tu devras faire appel à tes pouvoirs surnaturels et à la ma Gaïa. Peut-être seras-tu en mesure d'empêcher la Comète du Chaos de réduire la planète à néant pour sauver le monde.

JOUER LES AVENTURIERS?



chef. Il espérait
ystères : la Tour
juré de le retrou-
rer de nouveaux
gie de l'esprit de

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
3615 Nintendo (1,27 F/mn)

DANGER, DÉFE

(Sauf si tu aimes l'
les surprises, l'amour, les
la magie, les esprits,
les légendes, les énigmes,
et si tu te crois capable

NSE D'ENTRER!
aventure, les voyages,
secrets, les rencontres,
les combats, les trésors,
l'exploration, les défis
de sauver le monde).

PLAYER ONE est une publication
de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
10, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex
Tél. : 41 10 20 30. Fax : 46 04 80 57.
36 68 77 33 (Jeux). 36 68 77 33. (SOS Player).
3615 PLAYER ONE

Directeur de la publication : Alain KAHN.

RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Pierre VALLS.
Rédacteur en chef : Olivier SCAMPS.
Secrétaires de rédaction : Nathalie ROY-REUILLER, Hélène LÉ, Christophe VERRON, Jean-Henri DERVEAUX.
Rédacteurs : Robby BARBE, Stéphane BUREL, Christophe DELTEREKE, Guillaume LAGRALLE, Stéphane PILET, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD (responsable cinémange), Sam SOUBGUI (responsable importation line), François TARRAIN (responsable Stop Info), David TÉNÉ, Julien VAN DE STEENE.

Directeur artistique : Christian DAO.

PUBLICITÉ
Tél. : 41 10 20 40.
Responsable publicité et marketing : Perrine MICHAELIS.
Chef de publicité : Delphine BRONN.
Assistante marketing : Stéphanie LEGENDRE.
Minitel - Audiotel : Laurence CORSIER, Arielle FRICAMPS.

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX.
Assistante de fabrication : Valérie RICHARD.
Maquettistes : Jean-Marc GASHOT, Gaëlle MONE-MIRAULT, Stéphane NOEL.
Infographiste : Gilles KENOULT.
Photogravure : P-M.
Impression : SNIL.

Service abonnement
BLU - BP 4, 60700 Crèvecœur-le-Grand.
Tél. : (16) 44 69 26 26.

Service des ventes : PROMEVENTE - Michel VATA
(réservé uniquement aux dépositaires de presse)
Contact : Pascal DIDN.
Tél. vert : 05 19 84 97 au terminal ESG.

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F.
RCS Nanterre B341 547 024.
Président-directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD.
Comptabilité : Isabelle MARTINAIO.
Secrétariats : Martine Carrera.

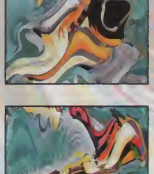
Commission paritaire N° 72 809. Distribution NMPP.
Dépôt légal janvier 1995.
Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos sous droits réservés : David TÉNÉ.
Illustrations de couverture :
SKB Eyes © Takada Yuzo/Kodansha

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE, 10, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex.
Pour la rubrique Trucs en Vrac, toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra.
Attention ! les meilleurs seront publiés.
Écrivez à Astuceman,
PLAYER ONE, 10, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex.
Pour les Plans & Astuces,
adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.

La couv'



édito

Savez-vous quels étaient les titres les plus attendus par les joueurs japonais cet été ? Virtua Fighter 2 sur Saturn et Tekken 2 sur PlayStation ? Bien sûr. Quoi d'autre ? Dragon Quest VI, Seiken Densetsu 3 (Secret of Mana 2) ou Tactic Ogre (la suite d'Ogre Battle)... Non ! vous ne rêvez pas. Dans ce top, figure une majorité de jeux Super Famicom. Et alors que DKC 2 et Killer Instinct piaffent dans les starting-blocks, on s'arrache Yoshi's Island (Super Mario World 2) dans les échoppes de Tokyo. Toutes ces cartouches ont un potentiel commercial phénoménal. Pour un éditeur comme Square, vendre un million de cartouches sur Super Famicom, c'est une gamelle. Mais, sur PlayStation ou Saturn, un jeu qui atteindrait un million d'exemplaires serait le carton de l'année. Qu'en déduire ? Tout simplement, que — un an après la sortie des superconsoles — le marché 16 bits est encore en pleine forme au pays du Levant. Et c'est avant tout la qualité des jeux sur Super Famicom qui explique cette longévité. Car il y a trop de petits jeux sur 32 bits. Pour un Tekken ou un Virtua Fighter Remix, combien de softs sans intérêt ? Avez-vous remarqué que Ridge Racer et Daytona USA proposent moins de circuits que les trois quarts des simus de course sur 16 bits ? Étonnant, non ! Les jeux de ces machines de rêve doivent être beaux, intéressants ET riches. C'est le moins que puisse exiger un passionné qui a lourdement investi dans la nouvelle génération. Allez, Messieurs les éditeurs, encore un petit effort, donnez-nous plus de jeux à la mesure de de ces supermachines !

Sam

P-S : Vous réclamiez à cor et à cri une rubrique Daubes ? Soyez heureux, Stef, Milouse et Bubu (rebaptisés les Slayer One) ont enfin obtenu leur rubrique destroy. Poussez pas : y aura du vitriol pour tout le monde.

Les débiles préférés des Américains débarquent en Europe !

MTV's MUSIC TELEVISION™

BEAVIS AND BUTT-HEAD™

Fais des offres...

Achète des tickets...

Bienvenue au club !...

Fais des trucs débiles...

Saccage ta chambre...

Déchaîne-toi...

PHOTOS DE JEUX DU SEGA MEGA DRIVE

PHOTOS DE JEUX DU JEU SNES

"C'est la chose la plus cool qui arrive à l'Europe depuis que l'Amérique l'a découverte."
Beavis

Deux débiles TROIS jeux

"Joues-y avec tes copains. Puis amuse-toi tout seul. Heh Heh Heh."
Beavis

MTV's Beavis and Butt-Head. Disponible sur Mega Drive™ SNES,™ et Game Gear.™

VIACOM NEWMEDIA™

© 1995 Viacom International Inc. "MTV Music Television" "Beavis and Butt-head" et tous les personnages apparentés sont des marques de Viacom International Inc. SEGA™ et MEGA DRIVE™ sont des marques de Sega Enterprises Ltd.

sommaire

MBK LE CONCOURS PAGE 121

Courrier

10 Courrier

14 Stop Info

40 Over the World

67 Dossier Mangas et jeux vidéo

87 Tests

114 Vite Vu

122 Les Slayer One

125 Dossier Earthworm Jim 2

136 Trucs en Vrac

142 Plans & Astuces

150 Reportage

Sam Player répond à toutes vos questions.

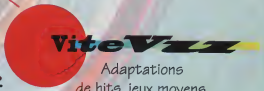
La PlayStation, le Virtual Boy, Killer Instinct et toute l'actualité des jeux et des mangas traduite du moment.

Une avalanche de news nippones sur les nouvelles consoles : Virtua Fighter Remix, Riglordsaga, Ace Combat...

Les mangas jouent toujours le jeu.

Les meilleurs jeux du mois testés sans pitié.

Un déluge d'infos sur Earthworm Jim 2 et les surdoués de Shiny



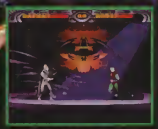
Adaptations de hits, jeux moyens, daubes, toute l'actualité du mois passée en revue.

Chris et Terry vous initient aux subtilités de Virtua Fighter.

L'actualité ciné, OAV et mangas en VO.

BATMAN FOREVER

ENFIN UN JEU DE PLATES-FORMES QUI BASTONNE !



Plus de 125 armes, mouvements et coups spécieux

Des dizaines de salles secrètes et d'astuces

Des graphismes digitalisés et 3 D

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION · MEGA DRIVE · SEGA GAME GEAR · GAME BOY · Acclaim · WB

POUR EN SAVOIR PLUS : 36 15 ACCLAIM ET AU 36,68,10,25

BATMAN and all related elements are property of DC Comics TM & © 1995. All rights reserved. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment Inc. © 1995. Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved.

COUPE DE L'APPEL 3,50 F

LA BOUTIQUE TOON

CADEAU : PP CARD 27 !

• Les PP Card 27 sont la grande nouveauté de la rentrée. Nous en offrons 1 pour chaque commande, 5 pour toute commande de plus de 350F. Na.

• Offre valable jusqu'au 30 sept. 95.

CADEAU : Points TOON

• Chaque commande vous rapporte des Points Toon (1 par 100F), à échanger contre les articles du catalogue !

• Par exemple, une commande de 327F rapporte 3 Points Toon (un manga gratuit!)

EXPÉDITION IMMÉDIATE

• Votre commande est expédiée le jour même de sa réception. Elle ne dort pas !

• Commande avant 14h par minitel ou téléphone : expédition dès l'après-midi.

• La sortie des articles est parfois repoussée, merci de ne pas nous en tenir rigueur !

FRAIS DE PORT FIXES

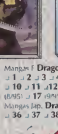
• Frais de port fixes (27 F), quel que soit le nombre d'articles de votre commande.

• Et la livraison Colissimo (2 jours maximum) coûte seulement 10 F de plus !

À LA RENTRÉE, VOS EMPLETTES

Vidéo STF : **Ah! My goddess** 1 117 F
Mangas : **Akira (1-11)** 97 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10 ❑ 11
Vidéo VF : **Akira le film** 147 F
Pack **Akira** Vidéos+1 manga au choix 229 F
Mag : **Animeland** ❑ 15 ❑ 16 ❑ 17 35 F
Mag : **Animeland 18-19** ns disp 45 F
Mag : **Anime Comics N° 3** 30F
Mangas : **Appleseed** 77 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 (VO) 59 F
Vidéo VF : **Appleseed** (VO/VF) 149 F
Manga : **Black Magic** 77 F
Vidéo STF : **Borgman 2058** 1 147 F
Vidéo STF : **Bubblegum** 1 147 F
Vidéo VF : **La Cité interdite** 127 F
Vidéo VF **Cobra** ❑ 1 ❑ 2 167 F
Pack **Cobra** vidéos 1&2 299 F
Mangas : **C. freeman** ❑ 1 ❑ 2 (VO) 47 F
Vidéos VF **Cyber City** ❑ 1 ❑ 2 1099 F
Vidéos VF : **Cyber City** 3 127 F
Pack **CYBER CITY** vidéos 1&2&3 399 F
Manga : **Dominion** 77 F
Vidéos VF **Dominion** ❑ 1 ❑ 2 129 F
Vidéos VF **Dragon Ball Z** 129 F
❑ **DB** 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7
Vidéos VF **Dragon Ball Z** 139 F
❑ 8 ❑ 9 ❑ 10 ❑ 11

Manga F **Dragon Ball** 37 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10 ❑ 11 ❑ 12 ❑ 13 ❑ 14 ❑ 15 ❑ 16 (VO/VF) ❑ 17 (VO/VF)
Mangas Jap. **Dragon Ball** 39 F
❑ 36 ❑ 37 ❑ 38 ❑ 39 ❑ 40 ❑ 41 ❑ 42



Pack **DBZ** mangas 39, 40, 41, 42 149 F
Pack **DBZ** 2 vidéos, 1 manga 1 HCS 299 F
Vidéos VF Int. 1 Manga : **Dr Feelgood** 149 F
Manga F **Dr Slump** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 (VO/VF) 37 F
Manga F **Elementalors** 1 77 F

Manga F **Gunnm** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 (VO/VF) 40 F
Vidéo VF **Gunnm** 127 F
Manga F **Hikyu** 57 F
Vidéos STF **Iria** ❑ 1 129 F ❑ 2 137 F
Mag **Kaméha** reliés 47 F
❑ 1&2 ❑ 3&4 ❑ 5&6 ❑ 7&8
Vidéos VF : **Ken le film** 167 F
Vidéos VF **Kojiro** ❑ ❑ 1 149 F ❑ 2 169 F
Pack **Kojiro** 1 vidéo 1&2 299 F
Vidéos STF : **Lodoss** ❑ 1 (Eo) 149 F
Vidéos STF **Lodoss** ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 129 F
Vidéos STF **Lodoss** ❑ 2 (Eo) 139 F
Pack **Lodoss** 4 vidéos au choix 499 F
Vidéos VF : **Macross le film** 167 F
Vidéos STF **Maps** ❑ 1 129 F ❑ 2 147 F
Vidéos VF **Megalopolis** ❑ 1 ❑ 2 99 F
Vidéo STF Int. 1 Mang **Mlle Méléo** ❑ 1 ❑ 2 147 F
Mangas F **Nomad** ❑ 1 ❑ 2 97 F
Mangas F **Orion** ❑ 1 ❑ 2 77 F
Mangas F **Porco Rosso** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 (VO/VF) 57 F
Art book F **Porco Rosso** (VO/VF) 177 F
Mangas F **Ranma 1/2** 37 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7
Vidéos STF **Ranma 1/2** ❑ 1 129 F ❑ 2 139 F
Mangas F : **R.G. Veda** 1 47 F
Mangas F **Sailormoon** 37 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 (VO/VF)
Vidéos VF **Saint Seiya** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 147 F

Pack **Saint Seiya** vidéos 1, 2 & 3 399 F
Vidéos STF : **Shang Hai Kaijinzoku** 1 77 F
Vidéo STF : **Slow Step** 1 129 F
Vidéo VF : **Speed** 177 F
Manga F **Street Fighter II** 47 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4
Vidéo VF Int. 1 Manga : **Urotsukidoji I** 149 F
Vidéo VF Int. 1 Manga : **Urotsukidoji II** 167 F
Vidéos STF **Ushio & Tora** ❑ 1 ❑ 2 117 F
Manga F : **Vampire Miyu** 1 49 F
Vidéo VF : **Venus wars** 149 F
Mangas F **Video girl Ai** 30 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8
Vidéos STF **Yohko** ❑ 1 109 F ❑ 2 117 F

CARTES HERO COLLECTION 3
Disponibles en DBZ et Sailormoon.
❑ **1 sachet de 10 cartes** 27 F
❑ **5 sachets** 127 F ❑ **10 sachets** 227 F
❑ **Boîte de 20 sachets+Poster** 427 F

HARD CASE
Distributeur de cartes, livre avec 5 cartes offertes. Disponible en DBZ et Sailormoon, précisez à la commande.
Hard Case ❑ **DBZ** ❑ **Sailormoon** 67 F

PP CARD 27 DBZ
La dernière série avec des images du 13e film.
❑ **Set de 34 cartes+1 laser** 99 F

3615 TOON

News japanimation, **dialogue** en direct, **petites annonces**, boîtes aux lettres, **jeux** primés, Son Gotoon (le gourou) te répond, drague à mort, **discographies**, fiches techniques de DA's. Entre autres, **Vidéos, Mangas, tout y est**. Hop.

Le 3615 TOON (cédé par *Pixel*) ne coûte que **1,29** F/min, et non plus 1,27 F/min, vu que la TVA a augmenté. C'était la rubrique «Ciné» ne répercute pas la hausse de la TVA».

3615 TOON : TOUTE LA JAPANIMATION !

FAISEZ. (Et les conjugaisons révisez)

C'est FINI ! découvrez les dernières aventures de Son Goku et de ses amis... Une des plus célèbres saga qui s'achève dans ce dernier tome, le 42, en japonais.

DBZ 42: 39F

NOUVEAUTÉS-NOUVEAUTÉS-NOUVEA

MANGAS
Manga F ❑ **Appleseed 4** (9/95) **77 F**
Manga F ❑ **C. freeman 2** (9/95) **47 F**
Mangas F **Dragon Ball 37 F**
❑ **15** (dispo) ❑ **16** (dispo) ❑ **17** (9/95)
Manga Jap ❑ **Dragon Ball 42** (dispo) **39 F**
Manga F ❑ **Dr Slump 3** (9/95) **37 F**
Manga F ❑ **Elementalors 1** (dispo) **77 F**
Style heroic fantasy. Chez Kraken, un nouveau label (comem Shang Haï)
Manga F ❑ **Gunnm 4** (9/95) **40 F**
Manga F ❑ **Ikkyu** 9/95) **57 F**
Un bonze aux nobles origines...
Mag ❑ **Kaméha reliés 7&8** (dispo) **47 F**
Manga F ❑ **Nomad 2** (dispo) **97 F**
Manga F ❑ **Porco Rosso 3** (9/95) **57 F**
Art book F ❑ **Porco Rosso** (9/95) **177 F**
Manga F ❑ **Ranma 1/2 7** (dispo) **37 F**
Manga F ❑ **R.G. Veda 1 Clamp** (dispo) **47 F**
Manga F ❑ **Sailormoon 5** (9/95) **37 F**
Manga F ❑ **Shang Hai 1** (dispo) **77 F**
Banbetsu doit reconstituer un mystérieux alcool. Impression luxueuse.
Manga F ❑ **Vampire Miyu 1** (dispo) **49 F**
Miyu est une petite fille d'une naïveté troublante... Elle est aussi vampire !
Manga F ❑ **Video girl Ai 8** (dispo) **30 F**

VIDÉOS
Video STF ❑ **Ah! My goddess 1** (dispo) **117 F**
2 cartes postales offertes !
Video VF ❑ **Appleseed** (20/9/95) **149 F**
Vidéo VF ❑ **La Cité Interdite** (dispo) **127 F**
Video VF ❑ **Kojirô ! 2** (dispo) **169 F**
Video STF ❑ **Lodoss 5** (dispo) **139 F**
Vidéo VF ❑ **Megalopolis 2** (dispo) **99 F**
Vidéo VF ❑ **Speed** (dispo) **177 F**
Suspens, violence (de bon aloi !)...

CARTES
PP Card 27 DBZ (dispo)
Avec les images du 13è film
❑ **Set de 34 cartes+1 laser 99 F**

PACKS
Pack **DB Jap.** 39+40+41+42 **149 F**
Pack **Kojirô !** videos 1&2 **299 F**
Pack **Lodoss** 4 vidéos au choix **499 F**

Dominion 1-2	Slow Step 1	Ranma 1/2 1	DBZ 8-11	DBZ 1-7	Venus War	Iria 1	Kojirô 1	Maps 1	Lodoss 2-4
~~147F~~ 129F	~~147F~~ 129F	~~147F~~ 129F	~~147F~~ 139F	~~137F~~ 129F	~~167F~~ 149F	~~137F~~ 129F	~~167F~~ 149F	~~147F~~ 129F	~~137F~~ 129F

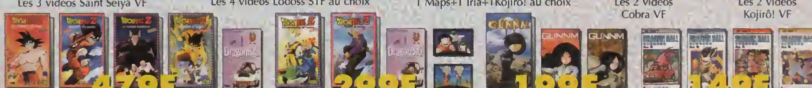
399F Les 3 vidéos Saint Seiya VF

499F Les 4 vidéos Lodoss STF au choix

399F 1 Maps+1 Iria+1Kojirô! au choix

299F Les 2 vidéos Cobra VF

299F Les 2 vidéos Kojirô! VF



479F Au choix: 4 vidéos DBZ+1 manga Dragon Ball

299F 2 vidéos DBZ, 1 manga DB, 1 HC 3

199F Gunnm: vidéo+2 mangas au choix

149F Dragon Ball: mangas 39, 40, 41, 42

COMMANDE, CATALOGUE :

• Découpez, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre (ou sur papier libre) et postez-le nous avec le règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition.
• **Expédition des Colissimos** le jour même de réception de la commande! (Hors rupture de stock ou sortie repoussée par l'éditeur, ce qui arrive assez souvent d'ailleurs. Si, Si.)
• **CATALOGUE COULEUR GRATUIT !** Demandez-le nous par téléphone, minitel, ou à l'aide du bon ci-contre.

3614 TOON
Commande
Infos, Promos

(16.1) 49.76.19.63
Lu-Ve:10h-19h Sa:10h-18h
Fax (16.1)43.97.32.36

LA BOUTIQUE TOON
Libre réponse N°268
94109 SAINT-MAUR Cedex

BON DE COMMANDE

À retourner sans affranchir à : **La Boutique Toon / Libre réponse n°268 94109 SAINT-MAUR Cedex**

	ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1		
	CADEAU Une PP Card 27 DBZ offerte pour toute commande reçue avant le 30/9/95 !	Gratuit
2		
3		
4		
5		
	CADEAU 4 PP Card 27 DBZ supplémentaires pour toute commande de plus de 350F reçue avant le 30/9/95 !	Gratuit
	Catalogue couleur (gratuit même si vous ne commandez pas)	Gratuit

NOM :
PRÉNOM :
ADRESSE :
CODE P. :
VILLE :
PL0995
Date de naissance :

(QUEL QUE SOIT LE NB. D'ARTICLES)

FRANCE MÉTROPOLITAINE :	
Envoi normal (5 jours environ)	27 F
Envoi **Colissimo** (J+2 en province, J+1 en RP)	37 F
Supplément envoi recommandé	12 F
BELGIQUE SUISSE LUXEMBOURG :	
Envoi économique	60 F
DOM/TOM : frais de port sur devis	
Contre-remboursement : ajoutez	39 F
TOTAL À PAYER	

❑ Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
❑ Mandat (ordre : «Pixtel»)
❑ Contre Remboursement
❑ Eurochèque (ordre : «Pixtel»)
❑ CB, Visa, Eurocard, Mastercard

N° ____ ____ ____ ____
Expire à fin : __ / __
Signature :

Toutes les marques sont déposées par leurs ayants droit respectifs. Dragon Ball © Toei - M.M.P. Dessin de TOMKAT d'après le personnage de A. TORIYAMA. La Boutique Toon est une marque de la société Pixtel (RC Créteil B 353078140)

le Courrier de Sam Player

En ce moment, je reçois plein de lettres me félicitant d'avoir enfin montré ma tronche dans le dossier Saturn. Ha, non les mecs ! Attention à ne pas confondre ! Le Sam qu'on voit parfois en photo dans le canard, c'est Magic Sam, notre spécialiste de l'import et d'Internet. Rien à voir avec LE Sam Player qui répond à vos lettres depuis le numéro 1. Et moi, vous n'êtes pas prêt de voir ma photo. Hé, hé !

Salut Sam,

Je lis depuis peu Player One et je trouve ce mag hyper cool. Grâce à lui, je n'achète pas de daubes. Bon, passons aux questions :

1) Je voudrais savoir si les anciens Crédits fonctionnent avec les nouveaux, vu que j'ai remarqué qu'ils avaient changé.

2) J'ai noté qu'il n'y avait plus beaucoup de tests Megadrive en ce moment. Est-ce à cause des nouvelles consoles comme la Saturn ?

3) Pourquoi parle-t-on si peu de la Jaguar. ? Les jeux ne sont-ils pas à la hauteur ?

4) Histoire de rêver un peu, penses-tu qu'il y aura un jour sur grand écran *DBZ* ? vu que Street Fighter et Mortal Kombat ont été adaptés en films. À la prochaine.

San Gohan

Salut San Gohan,

1) Désolé, mais les anciens Crédits ne te permettent d'obtenir que les anciens lots.

2) Tu sais, la répartition des différentes machines au sein des tests dépend de l'actualité. Et c'est vrai que la Megadrive n'est pas hyper bien servie en ce moment, les équipes de développement de Sega Japon et États-Unis étant en train de bûcher comme des damnés sur Saturn. Console-toi : il sort quand même de bons jeux comme Batman and Robin ou Light Crusader (et bientôt Jim 2, Mortal Kombat 3...).

3) Concernant la Jaguar, on est bien embêtés. Atari promet beaucoup de choses, montre plein de jeux en développement mais, côté sorties, c'est le compte-gouttes. Et pour être franc, à la rédac, on est généralement assez déçus par la qualité des cartouches Jaguar.

4) Super idée ton film DBZ mais, à ma connaissance, il n'en est pas question. Et puis, comme le fait subtilement remarquer Elwood, pour trouver des acteurs avec la bonne coupe de cheveux, ils vont s'amuser. Chez Saint-Algue peut-être.

Sam

Cher Sam,

J'ai quelques questions à te poser concernant les jeux de baston à base de super héros sauce Marvel.

1) Le jeu X-Men sera-t-il disponible sur la PlayStation française ?

2) Crois-tu que Capcom réalisera d'autres jeux de baston avec les Fantastic Four, les Avengers ou les New Warriors ?

3) Techniquement, la PlayStation sera-t-elle modifiée ou faudra-t-il la débrider (ha, ha !) pour obtenir une machine semblable à la japonaise. Si tel est le cas, ces modifs peuvent-elles flinguer la console à long terme ?

Benjamin

Salut Benjamin,

1) Enfin un lecteur qui s'intéresse aussi aux Comics ! X-Men devrait être disponible sur PlayStation française dès octobre-novembre.

2) Désolé, il n'y a pas pour le moment de projet de jeu de baston avec ces persos. Mais, étant donné que la borne X-Men marche plutôt bien, on peut espérer que Capcom continuera sur sa lancée.

3) Sony n'a toujours pas pu nous fournir des PlayStation européennes. Mais il y a 99,9 % de chances pour qu'elles soient plus lentes que le modèle japonais et que certains jeux ne soient pas en plein écran. Par ailleurs, elles ne seront pas compatibles avec les CD nippons et américains. Selon les programmeurs que nous avons consultés, la protection sera très efficace et très difficile à contourner. Une société d'import annonce qu'elle vend des PlayStation « universelles » mais, à la rédac, on est très sceptiques, d'autant qu'il n'existe pas encore de jeux américains ou européens pour vérifier cette affirmation. En tout cas, si une telle solution existait, elle imposerait certainement d'ouvrir la machine, ce qui annulerait la garantie.

Sam

Salut Sam,

Sans exagération ni hypocrisie, sache que ton mag est top !

Bon, j'pose mes questions :

1) J'aime les mangas sans connaître le sens exact des mots suivants : art-book, anime-comics, trading cards. Peux-tu m'éclairer ?

2) Pour quand *Akira 73* ?

3) Est-ce qu'un jeu comme Panzer Dragoon a des chances d'être converti sur PlayStation ?

4) Crois-tu qu'un autre dessinateur prendra la relève pour *DBZ* ?

5) On nous parlait d'un Akira sur SN.

Quand sortira-t-il en France ?
6) Et enfin, quelle est la plus sûre façon de paraître dans *Player One* ?

Renato

Salut Renato,
1) Petite leçon de vocabulaire. Les artbooks sont des beaux bouquins sur papier glacé destinés aux fans d'une série ou d'un auteur.
Les anime-comics sont des bouquins reprenant l'histoire et les images des OAV (ces DA destinés au cinéma et au Laser Disc).
Quant aux trading cards, il s'agit de petites cartes cartonnées comme celles de Street Fighter que nous avions offertes dans *Player One* 52.
2) *Akira 13* est théoriquement prévu pour cet automne.
3) Panzer Dragoon est réalisé par Sega. Il n'a donc aucune chance d'être converti sur PlayStation.
4) Désolé de te décevoir une fois encore, mais il y a peu de chance qu'un dessineux reprenne DBZ.
5) Akira sur 16 bits a été abandonné car pas assez bon (une attitude intelligente dont certains éditeurs devraient prendre de la graine). En revanche, THQ travaille à une version PlayStation et Saturn.
6) Il suffit de poser des questions intéressantes, tu le vois.

Sam

Salut Sam,

On passe sur les éloges... et gloire à Bomberman ! Bon, voilà on est une bande de copains fanas de Bomberman et on a quelques questions :
1) A quand un big toumoi Bomberman ? Est-ce réalisable ? Avec quels moyens ?
2) Je suis peut-être un peu long à la détente mais le trucage dans le petit livret sur Bomberman 2 à la page 11 est bien visible : vous avez rattaché deux images. L'erreur vient du fait qu'il n'y a jamais deux maladies en même temps.
3) Quand Theme Park sur SN va-t-il sortir ? Je pète les plombs.
4) Pourquoi n'y a-t-il pas de jeux comme The Settlers ou Genesia (PC, Amiga) qui sortent sur consoles ?
5) Est-ce vrai que l'on pourra jouer à 5 sur le prochain Bomberman ? A quand le jeu à 8, 12, 16 en même temps ?
6) Y aura-t-il des vraies équipes dans International Superstar Soccer 2 ? Et les vrais noms des joueurs aussi ?
7) A quand Sim City 2000 sur SN ? Et Sensible World of Soccer ?

Le Gris

Salut le Bomberfan,
1) Il faut pas mal de thunes et énormément d'expérience pour organiser ce genre d'événement. Si tu veux plus de renseignements, n'hésite pas à appeler à la rédac et demande Iggy ou Pedro.
2) Comme l'écrivait Elwood dans la légende : « voilà ce que vous ne verrez jamais ». C'était juste un petit délire.
3) Theme Park sur Super Nintendo devait initialement sortir au printemps. Il a été reporté à début octobre.
4) En général, les éditeurs réservent plutôt ce genre de jeux au PC ou au Mac, et ce pour deux raisons. D'un, ces ordinateurs sont plus aptes techniquement à faire tourner des softs de ce genre (capacités graphiques élevées, souris, mémoire et disque dur importants...). De deux, le public console est réputé plus jeune et plus fan d'arcade. C'est bien dommage. Mais avec les nouvelles consoles 32 bits, la situation pourrait évoluer. A suivre.
5) Oui, on peut y jouer à 5. Au Japon, il existe une version 10 joueurs fonctionnant sur des NEC reliées à une télé HD, mais elle est réservée aux concours organisés par Hudson. Quel beau pays !
6) Non, il n'y aura pas les vraies équipes de la FIFA. Question de droits et de gros sous.
7) Sim City 2000 vient de sortir au Japon. Mais à ma connaissance personne n'a encore prévu de l'importer en France. Quant à Sensible World of Soccer, on n'est pas prêt de le voir sur console à mon avis.

Sam

Salut Sam,

Passons les compliments et attaquons directement les questions :
1) Pourquoi Nintendo demande-t-il l'exclusivité aux éditeurs qui travaillent sur Ultra 64 ?
2) Et pourquoi pas de lecteur CD sur l'Ultra. Les CD stockent plus et coûtent moins cher. Alors ?
3) Bonne idée de convertir Killer Instinct sur Super Nintendo mais ce jeu aurait plus d'intérêt sur Ultra 64.
Voilà, j'espère qu'en répondant à cela, tu pourras rassurer tous les futurs possesseurs d'Ultra 64.

Un anonyme

Salut M. l'Anonyme,
1) Nintendo veut revenir à la politique du « exclusivement sur console Nintendo » qui avait fait le succès de la NES. En revanche, selon certaines infos, il semblerait qu'ils mettent un peu d'eau dans leur vin et finissent par autoriser le portage de jeux existant sur d'autres consoles comme Mortal Kombat 3.
2) Nintendo pense que le CD-Rom est un média trop lent pour les jeux d'action. En plus, ne pas inclure de lecteur de CD-Rom permet de baisser le prix de la console. Par contre, le prix des jeux risque de s'en ressentir (quoique, quand on voit les concurrents vendre des CD à 400 F, on se demande à quoi ça sert que ces galettes coûtent si peu cher à produire...). En plus, faute de place, un certain nombre de jeux ne pourront pas être convertis sur Ultra ou seulement au prix de coupes sombres dans les scènes cinématiques, les musiques etc. C'est leur choix, espérons qu'il est juste.
3) Face à Toh Shin Den ou Tekken, Killer Instinct apparaissait comme trop « léger » pour l'Ultra. Et comme la Super Nintendo avait besoin de gros jeux pour Noël, Nintendo a préféré le sortir sur 16 bits. L'Ultra 64 récoltera Killer Instinct 2.

Sam.

P-S : B12, pour ton problème, appelle Lole à la rédac. William, bravo pour ton comparatif, j'aurais simplement aimé que tu prennes parti. Bastien, appelle-moi à la rédac. Jean Val-Jean, merci pour les sketches. Virginie, n'hésite pas à passer à la rédac si tu « montes » à Paris. Frank, the serial player, merci pour ta carte. Merci pour ta lettre Sylvain : je suis assez d'accord avec toi sauf que, à mon avis, la guerre des prix sur les 32 bits fera rage dès 1996. Myka, il n'existe pas d'Iggy's Club Sex mais il trouve que c'est une très bonne idée !
Deux petits messages fanzine pour finir. Cedric Martin (87, avenue du Maréchal-Foch, 59114 Steendvoorde) édite un fanzine spécialisé Saturn contre 5 francs en timbres. *Power Wave* est un zine spécialisé SNK. Contact : Fabian Cordier, rue Armand-Bury, 133 B-6534, Gozée (Belgique).

Écrivez aux journalistes de la rédaction sur le 3615 Player One (tapez * BAL)

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

→ SUPER GAME BOY	299 F
ACTRAISER 2	299,00
ADDAMS FAMILY VALUE	**399,00**
BATMAN ET ROBIN	299,00
BATMAN FOR EVER	449,00
BLACK HAWK	299,00
DIRT RACER	399,00
DRAGON BALL Z : L'ULTIME CARNAGE	489,00
DONKEY KONG COUNTRY	**449,00**
EARTH WORM JIM	**399,00**
FIREMEN	399,00
HAGANE	449,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399,00
JUNGLE STRIKE	369,00
JUDGE DREDD	**399,00**
JUSTICE LEAGUE	**399,00**
KILLER INTINCT	TEL
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299,00
LE RETOUR DU JEDI	**299,00**
MANCHESTER UNITED FOOTBALL	399,00
NBA JAM T.E	**299,00**
NFL QUATERBACK 95	299,00
NIGEL MANSEL INDY	299,00
OBELIX	495,00
PSG SOCCER	249,00
SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
SUPER TURRICAN 2	399,00
SPIDERMAN TV	299,00
STAR GATE	**299,00**
STREET RACER	**299,00**
STROUMPFS	249,00
THEME PARK	399,00
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	**249,00**
WARLOCK	249,00

Genial !!!

● NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F ➡ AVEC UN JEU ACHETE : 49 F
➡ AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
● NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F

Promos

MICKEYMANIA	**199,00**
BUBSY	199,00
CANNON FODER	199,00
CLAYMATE	99,00
DAFFY DUCK	99,00
DINO DINNIS SOCCER	149,00
DOUBLE DRAGON	149,00
DRAGON	149,00
EQUINOX	199,00
F1 POLE POSITION	199,00
FLASH BACK	199,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00
HYPER V BALL	199,00
JIMMY CONNORS	149,00
JOHN MADDEN 95	199,00
JURASSIC PARK 2	199,00
LEGEND	199,00
LEMMINGS 2	199,00
LORD OF THE RING	199,00
MARIO WORLD	169,00
MARIO KART	199,00
MARIO ALL STAR	199,00
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	199,00
MEGAMAN X	199,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00
MICRO MACHINES	199,00
MORTAL KOMBAT	149,00
SUPER BOMBERMAN 2	**199,00**
NBA JAM TE	299,00
PIRATE OF DARK WATER	99,00
PSG SOCCER	199,00
RISE OF THE ROBOT	149,00
ROBOCOP US TERMINATOR	166,00
SHAQ FU	149,00
SMASH TENNIS	199,00
STARWING	99,00
SUPER INDIANA JONES	159,00
SUPER KICK OFF	129,00
SUPER R TYPE	99,00
SUPER PUNCH OUT	199,00
SUPER TENNIS	99,00
SYNDICATE	199,00
TINY TOON	149,00
TRUE LIES	249,00
VORTEX	149,00
WING COMMANDER 2	149,00
WORLD CUP USA 94	199,00
WWF RAW	299,00

Megadrive

ALIEN SOLDIER (EUR)	**399,00**
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	399,00
BATMAN FOR EVER (EUR)	**399,00**
BATMAN ET ROBIN (EUR)	379,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00
EARTH WORM JIM (EUR)	399,00
ECCO THE DOLPHIN 2	349,00
FEVER PITCH SOCCER (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**249,00**
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	299,00
JOHN MADDEN 95	349,00
JUDGE DREDD (EUR)	**349,00**
JUSTICE LEAGUE (EUR)	**349,00**
KICK OFF 3 (EUR)	199,00
LA LEGENDE DE THORE (EUR)	399,00
NBA JAM (EUR)	199,00
NBA JAM T.E (EUR)	**249,00**
NBA LIVE 95 (EUR)	249,00
NFL QUATERBACK 95	299,00
NHLPA 95 (EUR)	299,00
PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00
PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	299,00
ROAD RASH 3 (EUR)	369,00
RUGBY WORLD CUP (EUR)	299,00
SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	399,00
SPIDERMAN TV (EUR)	249,00
SPIROU (EUR)	399,00
STAR GATE (EUR)	**199,00**
SYNDICATE (EUR)	**249,00**
THEME PARK (EUR)	399,00
TRUE LIES (EUR)	**199,00**
URBAN STRIKE (EUR)	**299,00**
VIRTUA RACING (EUR)	499,00

● ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
➡ AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
➡ AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
● ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F
➡ AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

Super NES USA

→ SUPER NES USA + Prise péritel + Prise péritel + 1 manette	690 F
BONKERS (MICKEY)	199,00
CHRONO TIGGER	549,00
DOOM	499,00
EARTH BOUND + GUIDE	495,00
FINAL FANTASY 3	499,00
FIRE STRIKER	199,00
KILLER INSTINCT	499,00
KING ARTHUR THE KNIGHTS	499,00
OBITUS	299,00
OGRE BATTLE	495,00
ROBOTREK	495,00
SAMOURAI SHOWDOWN	449,00
SECRET OF THE STAR	TEL
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	349,00
STUNT RACE FX	249,00
SUPER METROID	249,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXP STAGE 96)	299,00
TETRIS 2	299,00
ULTIMA FALSE PROPHET	199,00

Promos

FATAL FURY	149,00
JOHN MADDEN 95	179,00
MEGAMAN SOCCER	149,00
PRINCE OF PERSIA	149,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	**99,00**
VORTEX	**149,00**
WARIO WOODS	199,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**

Megadrive

Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	99,00
BUBSY (EUR)	149,00
BALL Z (EUR)	129,00
BARTS NIGHTMARE (EUR) (SIMPSONS)	99,00
BLOOD SHOT (EUR)	199,00
BUBSY 2 (EUR)	199,00
CHAKAN (EUR)	129,00
DRAGON (EUR)	149,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00
FIFA SOCCER 95	299,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	99,00
JAMES POND 3 (EUR)	99,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	149,00
LEMINGS 2 (EUR)	199,00
LETAL ENFORCER + PISTOLET (EUR)	199,00
LOTUS 2 TURBO CHALLENGE (EUR)	129,00
MICKEYMANIA (EUR)	199,00
MR NUTZ (EUR)	149,00
PITFALL (EUR)	199,00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	199,00
SHAQ FU (EUR)	169,00
STAR GATE (EUR)	199,00
SUPER KICK OFF (EUR)	99,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
TALMIT ADVENTURE (EUR)	99,00
TRUE LIES (EUR)	199,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	149,00

Super Famicom

DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
FRONT MISSION	490,00
NOSFERATU	**299,00**
RAMNA 1/2 4	199,00
SEIKEN DENTSETSU 3(SECRET OF MANA 2)	690,00

Promos

DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z5 (AVENTURE)	399,00
FATAL FURY SPECIAL	299,00
RAMNA 1/2 4	199,00
ART OF FIGHTING	149,00
RUSHING BEAT	99,00
RUSHING BEAT SHURA	149,00
SPACE ACE	99,00
SUPER METROID	199,00

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU	1290,00
GALACTIC PINBALL	299,00
RED ALARM	299,00
TELEROBOXER	299,00

Accessoires

→ 2 MANETTES SANS FIL PRO6	299 F
→ SUPER ADVANTAGE ASCII	249 F
→ MANETTE ASCII	99 F
→ ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE	395 F
→ ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO	129 F
→ ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE	199 F

SUPER GAME MAGE → 379 F

Articles DBZ

BATTLE COLLECTION 1 à 9	**79 F**
10 à 16	**129 F**
STICKERS	**5 F**
MANGA	**35 F**
MANGA COULEUR	**79 F**
CD MUSICAUX	**129 F**
PUZZLE 500 PIECES	**99 F**
RAMICARDS à partir de	**5 F**
T SHIRT	**79 F**
HERO COLLECTION 3	**30 F / sachet**
CASQUETTE	**89 F**
SHORT	**99 F**
LOT DE 3 SLIPS	**59 F**
TRADING CARTE (SACHET DE 12)	**50 F**

CASSETTES VIDEO FRANCAISE
N° 4 à 11 → 129 F
DRAGON BALL LE FILM → 129 F

Sega 32 X

→ SEGA 32X	1190 F
COSMIC CARNAGE	449,00
DOOM	449,00
NBA JAM TE	349,00
SPACE HARRIER	449,00
STAR WARS	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00
WWF RAW	349,00

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

3DO

→ **3DO PAL FZ10- (Plein écran fonctionne avec tous les jeux) + ALONE IN THE DARK (français) + GEX** **2.790 F**
→ **3DO PAL GOLDSTAR + FIFA + ALONE IN THE DARK** **2.990 F**

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANCAISE)	299,00
BURNING SOLDIER	299,00
CANON FODDER	375,00
CORPSE KILLER	299,00
CRIME PATROL	375,00
DEMOLITION MAN	299,00
DRAGON LORE	375,00
ENDLESSY (ADULTES)	279,00
FIFA SOCCER	349,00
FLASH BACK	375,00
FLIGHT STICK(POUR SIMULATION)	590,00
FLYING NIGHTMARE	369,00
GEX	299,00
GRIDDERS	299,00
GUARDIAN WAR	349,00
IMMERCENARY	299,00
IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE	349,00
JOYPAD 6 BOUTONS	299,00
JOYPAD PANASONIC	349,00
HELL	349,00
KING DOM : THE FAR REACHES	349,00
MEGA RACE	299,00
MEGAZINE + DEMO	50,00
MICROCOSME	299,00
MINTEASER (ADULT)	279,00
MYST	375,00
NEED FOR SPEED	349,00
NOVASTORM	349,00
OFFWORLD INTERCEPTOR	349,00
OUT OF THIS WORLD	299,00
PATAANK	299,00
PANZER GENERAL	349,00
PEEBLE BEACH GOLF	199,00
PISTOLET	349,00
QUARANTINE	299,00
REBELL ASSAULT	**349,00**
RETURN FIRE	349,00
RISE OF THE ROBOT	249,00
ROAD RASH	349,00
SAMPLER 2 (10 DEMOS + TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
SAMOURAI SHODOWN	349,00
SAMPLER 3	79,00
SEAL OF PHARAO	375,00
SHERLOCK HOLMES	249,00
SHOCK WAVE	349,00
SHOCK WAVE OP JUMPGATE	279,00
SLAM AND JAM 95	**369,00**
SPACE HULK	369,00
SPACE METER	369,00
STAR BLADE	349,00
SUPER STREET FIGHTER 2	**375,00**
SUPREME WARRIOR	375,00
SYNDICATE	375,00
THEME PARK	375,00
TOTAL ECLIPSE	**299,00**
TWISTED	99,00
VIRTUOSO	375,00
WAY OF THE WARRIOR	199,00
WING COMMANDER 3	369,00

Nec

→ **MEMORY CARD** **199 F**
→ **PC FX** **3 990 F**

CD

3 X 3 EYES	349,00
BLOOD GEAR	149,00
BRANDISH	199,00
FATAL FURY SPECIAL (ACARD)	199,00
HYPER WARS	149,00
NEO GENERATION 2	199,00
PANIC BOMBER	249,00
SAILOR MOON COLLECTION	299,00
XAK 3	199,00

CDI

CDI 450 + 3 JEUX + CARTE VIDEO + 7TH GUEST **3 590 F**

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX. LISTE SUR DEMANDE

Neo Geo

→ **TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOUAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 ..... 99 F/U**

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	690,00
ART OF FIGHTING	399,00
ART OF FIGHTING 2	690,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	**690,00**
FATAL FURY II	399,00
FATAL FURY III	1390,00
GHOST PILOT	399,00
KARNOV'S REVENGE	690,00
KING OF FIGHTER 95	TEL
SAMOURAI SHODOWN II	**690,00**
SPINMASTER	399,00
STREET HOOP	790,00
SUPER SIDE KICK 2	**690,00**
SUPER SIDE KICK 3	1290,00
TOP HUNTER	490,00
VIEW POINT	690,00
WIND JAMMERS	690,00
WORLD HEROES II	399,00
WORLD HEROES II JET	690,00

Mega CD

32X SLAM CITY (EUR)	299,00
32X SUPREME WARRIOR (EUR)	299,00
32X CORPSE KILLER (EUR)	199,00
BATMAN RETURN	99,00
DUNE (EUR)	299,00
KID ON SITE	99,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	**199,00**
NBA JAM (EUR)	299,00
NIGHT TRAP (EUR)	399,00
NHL 94	99,00
ROAD RASH (EUR)	399,00
STARBLADE (EUR)	199,00
SUPREME WARRIOR (EUR)	199,00
TERMINATOR (EUR)	99,00

Neo Geo CD

→ **NEO GEO CD + FATAL FURY3 2990 F**

3 COUNT BOUT	399,00
AERO FIGHTER 2	299,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	399,00
ALFA MISSION 2	349,00
ART OF FIGHTING 2	399,00
BASEBALL 2020	399,00
BASEBALL STAR 2	399,00
BURNING FIGHT	299,00
DOUBLE DRAGON	449,00
FATAL FURY SPECIAL	349,00
FATAL FURY 3	**449,00**
FOOTBALL FRENZY	399,00
GALAXY FIGHT	399,00
GHOST PILOT	399,00
KARNOV'S REVENGE	399,00
KING OF FIGHTER 94	449,00
KING OF FIGHTER 95	449,00
KING OF MONSTER 2	399,00
LAST RESSORT	399,00
MAGICIAN LORD	399,00
MUTATION NATION	449,00
POWER SPIKES 2	399,00
PUZZLE BOBBLE	399,00
ROBO ARMY	399,00
SAMOURAI SHODOWN	299,00
SAMOURAI SHOWDOWN 2	449,00
SAVAGE REIN	**449,00**
SENGOKU 2	399,00
STREET HOOP	449,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
SUPER SIDEKICK 3	**449,00**
TOP HUNTER	399,00
TOP PLAYER GOLF	299,00
TRASH RALLY	399,00
VIEW POINT	399,00
WINDJAMMER	399,00
WORLD HEROES PERFECT	449,00
WORLD HEROES II JET	399,00

Jaguar

→ **JAGUAR VERSION FRANCAISE + CIBERMORPH** **1290 F**
→ **CD JAGUAR** **TEL**

ALIEN VS PREDATOR	449,00
BUBSY	399,00
BRUTAL SPORT FOOTBALL	299,00
BURN OUT	449,00
CANNON FODDER	399,00
CHECKERED FLAG II	299,00
CLUB DRIVE	199,00
DOUBLE DRAGON 5	349,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	299,00
DOOM	449,00
FLASH BACK	399,00
HOVER STRIKE	399,00
IRON SOLDIER	399,00
KASUMI NINJA	399,00
PINBALL FANTASIES	349,00
POWER DRIVE	449,00
RAINBLE SOCCER	399,00
SYNDICATE	399,00
THEME PARK	449,00
ULTRA VORTEX	449,00
VAL D'ISERE	399,00
ZOOL 2	349,00
MANETTE	299,00

Saturne

version PAL

→ **SATURNE VF + VIRTUA FIGHTER2 990 F**
ADAPTATEURS POUR JEUX JAPONAIS 349 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU **299 F**

BUG (USA)	299,00
CLOCK WORK KNIGHT (EUR)	349,00
CLOCK WORK 2 (JAP)	499,00
DAEDALUS (JAP)	490,00
DAYTONA USA (EUR)	449,00
GRAN CHASER (JAP)	499,00
MYST (USA)	499,00
PANZER DRAGON (EUR)	449,00
PEABLE BEACH GOLF (EUR)	399,00
SHINOBI (JAP)	490,00
SLAM PUNK (JAP)	549,00
SHINING WISDOM (JAP)	499,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE (JAP)	499,00
SUIKO EMBO (JAP)	499,00
VICTORY GOAL (JAP)	399,00
VIRTUA FIGHTER LIVE BALL (JAP)	429,00
VIRTUA FIGHTER REMIX (JAP)	449,00
VIEWPOINT (USA)	499,00

Play station

→ **PSX + 1 JEU AU CHOIX** **TEL**
→ **MANETTE 299 F** → **MEMORY CARD 249 F** → **ACTION REPLAY 299 F**

3X3 EYES	590,00	JOYSTICK	590,00	RAYMAN	499,00
ACE COMBAT	499,00	JUMPING FLASH	499,00	RIDGE RACER	499,00
ACTION REPLAY	299,00	KILEAK THE BLOOD	499,00	SPACE GRIFFON VF	349,00
ARC THE LAO	499,00	KING FIEL II	549,00	STAR BLADE	499,00
BOXER ROAD	499,00	MAGIC BEAT WARRIOR	499,00	STREET FIGHTER REAL BATTLE	499,00
COSMIC RACE	499,00	MANETTE	299,00	TEKKEN	499,00
CRIME CRACKER	499,00	MEMORY CARD	249,00	TOSHINDEN	499,00
DRAGON BALL Z	499,00	METAL JACKET	499,00	TWIN BEE	499,00
FORMATION SOCCER	590,00	NIGHT STRIKER	549,00	TWIN GODESS	499,00
GOKU DENTSETSU	499,00	PARODIUS	499,00	VAMPIRE	549,00
GUNDAM	549,00	PHILOSOMA	499,00	WINNER ELEVEN	499,00
GUNNER HEAVEN	499,00	RAIDEN PROJECT	499,00	ZERO DIVIDE	590,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) : .....

Je joue sur :
❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGA CD ❒ 3 DO ❒ SATURN
❒ SUPER NES ❒ NEO GEO ❒ CDI ❒ NEC
❒ SUPER FAMICOM ❒ GAME BOY ❒ JAGUAR
❒ MEGADRIVE ❒ GAME GEAR ❒ PLAYSTATION

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

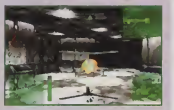
StOp INFO

PLAYSTATION

ENFIN LE JO

RIDGE RACER
La fabuleuse course automobile de Namco ! Voir PO n°49 .

WIPE OUT
Sublime course futuriste aux commandes d'engins hybrides.



KILLEAK THE BLOOD
Un « Doom » un peu mou. Voir PO n° 51.

3D LEMMINGS
Humour, 3D et réflexion. Voir PO n° 55.

L'annonce est à présent officielle : la PlayStation sera lancée en France le 29 septembre. Player vous livre les dernières infos.

Pour de sombres raisons commerciales, Sony continue à observer un blackout étonnant sur quelques informations importantes tel le prix de la bête (ben faut pas avoir peur de Sega comme ça, les gars !). De même, un mois avant le lancement de la bécane, Sony France était toujours incapable de nous fournir la machine et les jeux européens. Faisant contre mauvaise fortune bon cœur, on vous livre quand même les infos à notre disposition.

Le package de la PlayStation comprendra la console (la vraie. Celle qui bouge des objets en 3D texturée plus vite que leur ombre), un paddle, ainsi qu'un CD de démonstration présentant plusieurs jeux. Contrairement à la Saturn, la machine sera vendue sans jeu, histoire de conserver un prix agressif.

Parlons-en du prix. À l'heure où nous écrivons ces lignes, c'est la grande inconnue. En l'absence de toute info officielle à ce sujet, nous sommes obligés de spéculer... Petit résumé : les prix américain et japonais tournent autour de 1 800 F. En France, comme nous vous l'annoncions dans notre dernier numéro, le catalogue de La Redoute propose la bécane à 2 090 F. Des rumeurs chez les revendeurs parlent plutôt d'un prix de 2 190 F. De son côté, le magazine professionnel CTW (généralement fiable) indique un prix de vente anglais de 299 £, soit un peu moins de 2 400 F. Partant de tous ces éléments, à Player on aurait tendance à tabler sur un prix français aux alentours de 2 400/2 500 F sans jeu. Mais qui vivra, verra !

Rayman (Ubisoft).

Novastorm (Psygnosis).

LES JEUX DISTRIBUÉS PAR SONY

NOM	GENRE	ÉDITEUR
SEPTEMBRE		
Ridge Racer	Course 3D	Namco
Wipe Out	Course 3D	Psygnosis
Battle Arena Toshinden	Baston 3D	Takara
Killeak the Blood	« Doom »	Sony
3D Lemmings	Réflexion 3D	Psygnosis
Jumping Flash	Plate-forme 3D	Sony
Rapid Reload	Plate-forme/tir	Sony
Novastorm	Tir	Psygnosis
OCTOBRE		
Destruction Derby	Stock-car 3D	Psygnosis
Discworld	Aventure	Psygnosis
Air Combat	Simu aérienne/Arcade 3D	Namco
Cyber Sled	Duel de tanks 3D	Namco
Mortal Kombat 3	Baston 2D	Midway
NOVEMBRE		
Tekken	Combat 3D	Namco
ESPN Extreme Sport	« Road Rash » skate-board	Sony Image Soft
Twisted Metal	Course 3D destroy	Sony Image Soft
War Hawk	Simu aérienne	Sony Image Soft
Starblade Alpha	Tir 3D	Namco
Assault Rigs	Tank futuriste 3D	Psygnosis
Krazy Ivan	Bataille robots 3D	Psygnosis
Philosoma	Tir 2D et 3D	Sony

StOp INFO

JUMPING FLASH
Un jeu de plate-forme novateur en 3D ! Voir PO n° 54.

RAPID RELOAD (ex-Gunner's Heaven). Du tir à gogo dans des décors chaotiques. PO 54.

LES JEUX PRÉVUS D'ICI NOËL CHEZ LES ÉDITEURS TIERS*

NOM	GENRE	EDITEUR
Shock Wave	Tir 3D	Electronic Arts
PGA Tour Golf	Golf	Electronic Arts
Psychic detective	Film interactif	Electronic Arts
View Point	Tir	Electronic Arts
FIFA 96	Foot	Electronic Arts
NHL 96	Hockey	Electronic Arts
J. Madden Football 96	Foot américain	Electronic Arts
Road Rash	Course destroy	Electronic Arts
Wing Commander 3	Combats spatiaux	Electronic Arts
Hi Octane	Course 3D	Bullfrog
Theme Park	Gestion	Bullfrog
Alone in the Dark	Aventure	Infogrames
Chaos Control	Tir	Infogrames
Rayman	Plate-forme	Ludi Media
Parodius	Tir	Konami
Goalstorm	Foot (Winning Eleven)	Konami
NBA JAM TE	Basket	Acclaim
Street Fighter Movie	Baston 2D	Acclaim
Mortal Kombat 2	Baston 2D	Acclaim
X-Men	Baston	Acclaim
Revolution X	Tir sur cible	Acclaim
Alien Trilogy	« Doom »	Acclaim
NFL QBC 96	Foot américain	Acclaim
F. Thomas Baseball	Baseball	Acclaim
Fade to Black	Aventure/action	Delphine
Tilt	Flipper	Virgin
F-111 X (agil warrior)	Simu. vol	Virgin
11th Hour	Film interactif	Virgin
Raiden	Tir	Seibu
Johnny Bazooka Toon	Plate-forme/arcade	US Gold
Total Eclipse	Tir	Crystal Dynamics
Off World Interceptor	Course/Tir	Crystal Dynamics
Actua Soccer	Foot	Gremlin
Loaded	Tir gore	Gremlin

** Liste non exhaustive, de nouveaux jeux étant annoncés chaque semaine. Les dates de sortie étant susceptibles de changer, un certain nombre de ces titres risquent de se retrouver décalés début 1996.*

Dès l'arrivée de la PlayStation, au moins huit titres seront importés par Sony, auxquels s'ajouteront vraisemblablement quelques jeux d'éditeurs tiers : Ubi prévoit de sortir Rayman, et Crystal Dynamics Total Eclipse Turbo en même temps que la bécane. Un flot régulier de jeux devrait venir grossir le catalogue dans les mois suivants.

LA LIGNE DES MANGAS
36 68 38 00
GAGNE DES MANGAS DRAGON BALL Z ET DES GAME BOY

GAGNE LA MEGA DRIVE 32X
ET DES CARTOUCHES POUR TA CONSOLE
AU 36 68 30 38
SCE92.PFPro

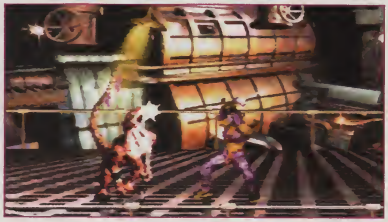
GUEULES DE KILLERS

Petit trombinoscope des dix combattants de Killer Instinct. Y en a de tous les genres, et surtout pour tous les coups !

KILLER INSTINCT

PLUS SAUVAGE,

Fin septembre, Killer Instinct fera le grand saut de l'arcade à la Super Nintendo sans passer par la case Ultra 64... Gros carton en perspective !



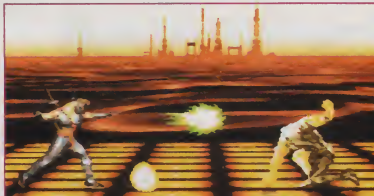
Fruit du travail conjugué de Rare (Donkey Kong Country) et Nintendo, Killer Instinct existe en arcade depuis un an maintenant. Proposant des graphismes assez hallucinants, il se démarque surtout des autres jeux du genre par la possibilité d'effectuer jusqu'à une cinquantaine de hit combo (!!). Les adeptes de Street Fighter, qui savent à quel point il est difficile de réaliser cinq ou six hit combo convenables, s'étonneront sans doute de l'importance de ce chiffre, mais signalons tout de même que la jouabilité de KI a été spécialement étudiée pour permettre cela. Certains aiment, d'autres moins... L'arrivée de ce jeu sur Super Nintendo est une demi-surprise. Les gros titres, on le sait, sont souvent adaptés sur consoles, et KI n'échappe pas à la règle.

Maintenant, la technologie réclamée par ce titre semblait tellement énorme comparée aux capacités d'une SN que l'on pouvait se demander comment une conversion était possible. Mais le talent des programmeurs de Rare a encore frappé : graphismes souvent splendides (le côté digit gêne parfois un peu, mais bon), jouabilité étonnante, ambiance glauque, sombre, prenante... Du travail sérieux pour un résultat assez exceptionnel. La version que nous avons examinée étant sujette à quelques améliorations, on peut donc s'attendre au meilleur. Autant le signaler tout de suite, KI ne fait pas l'unanimité parmi les gens qui l'ont approché (que ce soit en arcade ou sur console).

Certains lui reprochent ses étranges hit combo, d'autres ne se montrent pas enthousiasmés par sa réalisation, ou bien estiment que KI est un mix sans originalité de Mortal Kombat et de Street Fighter... Chacun peut exprimer une opinion, bien sûr, mais ce qui est certain, c'est que KI est loin d'être bâclé. On a le droit de ne pas l'aimer, mais on ne peut se permettre de le juger mauvais. KI a son style, : rapide, violent, sans

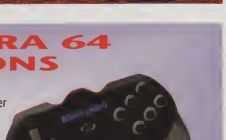
TU MEURS !

concession. Les coups pleuvent à une vitesse hallucinante, les corps tremblent sous les assauts, et il faut bien avouer que la perspective de réduire son adversaire en bouillie avec des « monster » ou des « killer » combo (les noms changent selon le nombre de coups portés) procure une satisfaction indéniable. Chacun des dix personnages possédant des dizaines de coups (normaux ou cachés), des enchaînements et des fatalities — renommées ici « no mercys » —, on peut affirmer sans se tromper que la durée de vie du jeu, pour qui s'y intéresse, promet d'être longue. Un titre prometteur qui va faire des ravages en cette fin d'année, d'autant plus qu'il sera vendu avec un CD audio contenant des musiques originales assez béton !



PADDLE ULTRA 64 RÉVÉLATIONS

Magic Sam, notre célèbre Internet reporter, vient de nous dégoter une info à prendre avec des pincettes : il s'agit du premier croquis du paddle Ultra 64 ! Nintendo observait jusqu'à présent le plus grand secret sur la bête en raison des innovations techniques apportées à cette nouvelle manette. Pour preuve, son design très étrange : trois excroissances (celle du milieu va peut-être servir de pseudo-flightstick), dix boutons (comme sur PlayStation), pas de touche select... Un bien étrange objet ! Alors, design définitif ou simple prototype ? l'avenir le dira.



SCORE GAMES
LA VIDEO PASSION

ST GERMAIN en LAYE
☎ 30.61.47.47 et FAX 39.73.20.22

42, rue de Paris - 78100 ST GERMAIN EN LAYE
• Mardi au samedi de 10h à 19h non stop
• RER : St Germain en Laye • à 200 m du RER
ouvert le dimanche de 10h à 13h

revendez et achetez
vos JEUX et CONSOLES d'occasion
30 à 80% moins cher
QUE LES JEUX NEUFS

SUPER NINTENDO

CONSOLE neuve SUPER NINTENDO + 1 manette 599 F
BT POWER 99 F
DONKEY KONG 99 F
BASEBALL 94 199 F
CASTLE VANIA 199 F
DINO TOON 199 F
FINAL FIGHT SPECIAL (JAP) 299 F
GALE TO LAW 299 F
STREET RACER 299 F
TOM & JERRY 299 F
TOM CLAN'S 299 F
UEFA 95 99 F
CARNOV FIGHTER 299 F
PACKY & BOUNCY 449 F
AIRWAR (FAMILY VALUE) 499 F
PORTAMAN & POMMARES CHALLENGE 249 F
WORLD CUP 99 F
WILD WEB 499 F

CONSOLE occas. SUPER NINTENDO + 1 manette 399 F

JEUX D'OCCASION
PILOTWINGS 79 F
BOMBERMAN 129 F
MICHAEL JORDAN BASKET BALL 129 F
GOFF TROOP 129 F
BURST 129 F
GOOD 129 F
SUPER METROID 299 F
EARTH WORM JIM 299 F
DONKEY KONG COUNTRY 249 F
SE RIVALS 249 F

ACCESSOIRES
ACTION REPLAY 8 399 F
MANETTE ASCIIPAD 99 F
ADAPTATEUR US 60 99 F

SATURN

CONSOLE neuve (VF) TEL
adaptateur (jeu/CD) 169 F
manette origine 169 F
DAYTONA 395 449 F
BATTLE MONSTERS 499 F
BLUE SEED 499 F
PEBBLE BEACH GOLF 395 TEL

PSX

CONSOLE neuve TEL
manette origine TEL
DRAGON BALL Z 549 F
EXALT BALL 499 F
STARBLADE 499 F
RAYMAN TEL

3-DO

CONSOLE neuve FZ-10 2990 F
GRIDER 299 F
KING COMMANDER 299 F
MAGIC CARPET MISSION 299 F
PACIFIC GENERAL MEDIC 299 F
LA VOLE DES FRÈRES 199 F
CAMPER BLUES/PANICS/CATS 299 F

JAGUAR

CONSOLE neuve TEL
CONSOLE occas. 690 F
CONSOLE CD / pn 1290 F
DRAGON BREAD 299 F
CHEVALIER DE MAISON 299 F
JEUX OVIS 449 F
TIERRE PARK 399 F
PRIMAL RAGE 449 F

PC — Jeux neufs

PARK TOB BLACK TEL
COMMANDES & CONQUÊTE 99 F
MONTY GUE 299 F
DEPIN 99 F
ARCHITECTURE 3D 99 F
LAST TO EARTH 99 F

SEGA

GAME GEAR

CONSOLE neuve 599 F
CONSOLE occas. 399 F
ENERGE CONNEIT 299 F
GOLDEN AXE 299 F
CASTLEVAN (SMOOS) 299 F
SONIC COLUMBERIE 299 F

MEGACD

CONSOLE occas. 690 F
EARTHWORM JIMPEET 449 F
SONIC CD 449 F
BATMAN RETURNS/CAT 349 F
ROAD MEN/DESERTS CC 49 F

MEGADRIVE

CONSOLE MD 2 + 3 jeux + 1 manette 649 F
CONSOLE occas. +1 jeu + manette origine 450 F

JEUX NEUFS
FIFA 95 99 F
INTERNAL CHAMPIONS 99 F
TOKI 99 F
SONIC 3 299 F
FIFA SOCCER 95 299 F
PGA TOUR GOLF III 299 F
NBA JAM TE 299 F
NBA JAM TE 95 299 F
PETER PAN'S ADVENTURE 349 F
STREET RACER 399 F
SPIROU 399 F
BATMAN FOR EVER 399 F
PRIMAL RAGE TEL
TOY STORY TEL
BUG COMPILAS TEL

JEUX OCCAS.
SUPER SHINOBI 49 F
ULTIMATE DUNK 49 F
LEMMINGS 2 THE TRIBES 49 F
LES GARDIANS 49 F
MC DONALD'S GLOBAL GLADIATOR 99 F
QUACKSHOT 99 F
TEAM USA BASKET BALL 129 F
ALIENS 3 (JAPAN) 129 F
ALIEN 3 129 F
WINTER OLYMPIC 129 F
OLYMPIC GOLD 199 F
STREET OF RAGE 3 199 F
PGA EUROPE 199 F
LAST ACTION HERO 249 F
CHAKAN 249 F
SHINING FORCE 279 F

A retourner exclusivement à
ou commande sur papier libre

SCORE GAMES
LA VIDEO PASSION
42, rue de Paris
78100 St Germain en Laye

Nom
Prenom
Adresse
Code postal ..... Ville
Tél

TITRE	CONSOLE	PRIX

Frais de port : console 60 frs, 1 à 3 jeux 30 frs

Q Chèque Date ..... Signature

PLAYER ONE 95

RAYMAN SATURN TOUJOURS AUSSI CLASSE !

Rayman poursuit encore et toujours son bonhomme de chemin et nous fait l'honneur d'une petite visite sur Saturn. Ressemblant trait pour trait à la version PlayStation (mais il est vrai que nous n'avons vu que les premiers stages), il propose

une ambiance sonore qui paraît encore plus réussie et des déformations d'écran sympathiques à chaque fin de niveau (un détail, mais…). Rien ne semble pouvoir arrêter Rayman sur la route de la gloire et du succès, c'est tant mieux.

TOH SHIN DEN SUR SATURN

Chez Sega, on préfère apparemment se charger en personne de l'adaptation des hits de la PlayStation ! Pour preuve, l'annonce du rachat à Takara des droits de Toh Shin Den, sublime jeu de

baston en 3D mettant en scène une flopée de combattants au look très réussi. Le développement ayant à peine débuté, la sortie ne devrait pas avoir lieu avant 96. Bonne initiative, qui comble un vide dans la logithèque de la Saturn.
(photo version PlayStation)

SUPER MARIO RPG

SQUARE S'Y COLLE !

Non, ceci n'est pas un gag. Mario s'adonne au jeu de rôle ! Né de l'association Nintendo/ Square Soft (Final Fantasy, Secret of Mana...), Super Mario RPG sur Super Famicom risque de déclencher l'hystérie des fans du plombier moustachu !

Petite révolution en perspective dans l'univers des jeux de rôle. Mario et toute sa bande d'inséparables amis rentrent dans le cercle fermé des héros de RPG ! Représenté façon 3D isométrique — à la Landstalker — Super Mario RPG utilise apparemment une puce qui permet l'utilisation de graphismes précalculés sur Silicon Graphics (genre Donkey Kong Country, au hasard) ! Niveau scénario, pour l'instant, rien n'est sûr. Le jeu, développé à 70 %, n'a pas encore livré tous ses secrets. On sait juste que la princesse Toadstool a été kidnappée (par Koopa ?), que Mario la retrouve au cours du jeu et après... mystère ! Les combats font quant à eux appel à la notion de points de vie et d'expérience, comme dans tout RPG qui se respecte ! Astuces à gogo, graphismes

ultra fouillés, intrigue passionnante, ennemis à foison... tous les ingrédients semblent réunis pour propulser Super Mario RPG au panthéon des grands jeux de rôle. On espère le voir débarquer pour Noël au Japon. Astiquez vos paddles et préparez vos ovations, Mario fait son come-back !

MODÉLISATION 3D DE MARIO

ISS DELUXE

LE PIED ABSOLU

International Super Star Soccer Deluxe sort en novembre sur Super Nintendo. On en bave d'avance !

C'est sous l'appellation Deluxe que sortira le second épisode de LA meilleure simulation de foot sur consoles. À *Player One*, tout le monde adule ce jeu qui reste branché 24 h/24 ! Eh bien ISS Deluxe risque de vous scotcher encore plus fort devant vos écrans des mois durant ! Possibilité de jouer à quatre en même temps, dix nouvelles équipes, positionnement un à un des joueurs sur le terrain, nouvelles tactiques, replay à tout instant, scénarios inédits... la liste est longue et alléchante. L'attente sera longue elle aussi et, en attendant, on a du mal à cacher notre fébrilité !

MANGA NEWS (1)

Désormais éditeur, l'importateur Samouraï annonce une ribambelle de titres publiés dans deux collections. Geisha Pink Zone *s'adresse à Iggy et à tous les (a)mateurs.*
Sont annoncés Byonikamen, Candy Mon Mon, Conspiracy *(de U-Jin, l'auteur d'*Angel*),* Dark Wirbel *et* Wingding Party. *L'autre label, sobrement baptisé Samouraï comprendra* AD Police, Tenchi Miyo, Genocyber et Metal Hunter. *Bref, plus que jamais, ça bouge dans l'édition !*

StOp INFO

VIRTUA STICK, UN PADDLE FUMANT !

Annoncé dans le dossier Saturn de notre numéro 55, le Virtua Stick de la Saturn s'est avéré, après essais, d'excellente facture ! Reprenant les deux rangées de trois boutons du paddle, il y associe les boutons L et R, juste à côté. Un auto-fire réglable est associé à chaque bouton. Bref, voici une bien belle bête, assez précise malgré l'absence de micro-switches (les « clic-clic », comme sur les manettes Neo Geo). Un régal pour les fans de Virtua Fighter ! Son prix : 299 francs.

SF II, ENFIN SUR GAME BOY !

Comme nous vous l'annoncions dans le dossier E³ de notre numéro 54, Street Fighter débarque sur Game Boy ! Nintendo nous a présenté une version qui s'avère bien alléchante. Proposant neuf personnages sur les douze d'origine, cette adaptation semble

assez jouable et propose une panoplie de coups étonnante. En ce qui concerne les pouvoirs spéciaux, c'est la pression plus ou moins prolongée sur les boutons qui détermine leur puissance. Une retenue tout de même : le jeu semble quelque peu saccadé.

AH ! MY GODDESS
LA VIDEO !

© Kosuke Fujishima/Tonkam

OK, la rentrée craint... Mais, elle devient géniale quand on peut la passer en compagnie de Belldandy, l'adorable déesse créée par Kosuke Fujishima !

© Kosuke Fujishima/Tonkam

Succès oblige, le manga de l'auteur de *You're Under Arrest* a généré des OAV, dont les deux premières viennent d'être éditées (en VO sous-titrée) par Tonkam. Charmant comme tout, cet anime raconte comment la vie d'un étudiant du nom de Keichi se métamorphose après qu'il eut invoqué (en composant un numéro de téléphone magique) une superbe déesse, gentille et douce comme tout. Ainsi débutent des aventures sentimentalo-féeriques qui vous feront, nous en sommes sûrs, craquer ! L'adaptation et la mise en scène (signées Matsubara Hidenori et Goda Hiroaki, deux animateurs qui avaient travaillé sur certaines des OAV de *Bubblegum Crisis*) sont à la mesure de ce récit adorable et absolument pas niais. Ce dessin animé a séduit des centaines de milliers de spectateurs japonais : regardez-le, vous ne manquerez pas de comprendre pourquoi !

SEGA NAMCO
LE DUEL CONTINUE

Du rififi en perspective dans les salles d'arcade ! Namco et Sega s'étaient déjà étripés avec le duel Ridge Racer/Daytona USA. Eh bien voilà que la bataille continue avec deux nouvelles bornes ! Indy 500 de Sega (Formule 1) et Rave Racer de Namco (la suite de Ridge) vont très certainement rendre accro les fous du volant. Et on le comprend, car ces deux jeux sont d'une beauté à couper le souffle !

MIYU
LA VAMPIRE

Les amateurs de gothique à la japonaise seront enchantés de découvrir cette émule de Dracula à laquelle on donnerait volontiers le bon Dieu sans confession…

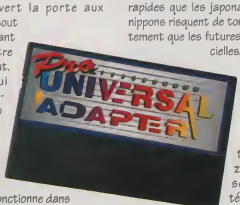
© D.R.

Né des talents conjugués de Hirano Toshihiro et Uchimari Kakino, *Princess Vampire Miyu* présente une vision intéressante du vampirisme… Gardienne des ténèbres, Miyu n'en est pas moins une jeune fille qui connaît tous les émois et interrogations sentimentales de son âge. Il s'agit donc de fantastique teinté de poésie et de romantisme beaucoup moins manichéen que la plupart des mangas basés sur l'affrontement entre les forces du Mal et du Bien. Malheureusement, l'édition française réalisée par Samouraï souffre d'une reproduction de très mauvaise qualité… Espérons que cela s'améliorera pour les prochains volumes !

Chez le même éditeur, vous pouvez trouver la version française du manga érotique *Ogenki Clinic* (qui a inspiré le DA *Docteur Feelgood*), elle aussi victime d'une impression très médiocre. Cela dit, ça n'a pas empêché Iggy de suer, de ruer et d'éructer en lisant les aventures du sexologue et de l'infirmière nymphomane…

DATEL
LA SATURN UNIVERSELLE

Il fallait s'y attendre : l'incompatibilité entre les Saturn japonaises, américaines et européennes a ouvert la porte aux extensions en tout genre permettant de passer outre cet inconvénient. Datel — qui s'était déjà risqué au CDX Pro sur Mega CD — s'y colle. Son adaptateur s'enfiche dans le port cartouche et fonctionne dans les deux sens : il permet aussi bien de lire des CD français sur une console étrangère que des CD étrangers sur une console française.



Côté fiabilité, tout semble rouler : après plusieurs jours de tests, nous n'avons pas rencontré de problème de compatibilité.

Il convient toutefois d'apporter quelques réserves, dûes aux différences entre les machines. Les consoles européennes étant moins rapides que les japonaises, les jeux nippons risquent de tourner plus lentement que les futures versions officielles. Car, il faut le savoir, les versions européennes de certains jeux comme Daytona ou Panzer Dragoon sont « boostés » par Sega afin de compenser la différence de vitesse. De même, les TV Pal et Secam que l'on trouve chez nous ayant plus de lignes que les TV NTSC nippones, certains jeux européens (comme Virtua Fighter) sont reprogrammés pour s'afficher en plein écran sur une Saturn française. Du coup, lorsqu'ils sont lus sur une console japonaise, l'image « déborde » de l'écran. Bref, il vaut toujours mieux de faire tourner les jeux sur la Saturn pour laquelle ils ont été conçus. Mais si vous trouvez insupportable l'attente entre les sorties nippones et occidentales, le Datel est un bon investissement. Iggy s'en est bien payé un, rien que pour jouer à Virtua Fighter Remix !

DES SOURIS ET DES ROM

Bertrand Amar, monsieur Jeu vidéo de Canal J, monte en grade et anime dorénavant une émission hebdomadaire consacrée aux jeux vidéo. Le pilote que nous avons vu était excellent, laissant augurer un super résultat, speed, intelligent et varié. La rédac de *Player* a une raison de plus d'apprécier, puisque c'est notre Didou national qui travaille avec Bertrand sur l'émisssion.

« Des Souris et des Rom ».
Chaque mardi à 19 h
sur Canal J,
à partir du 5 septembre.

StOp INFO

VIRTUA FIGHTER 2 À BOIRE !

La société japonaise Asahi Beer, fidèle sponsor des compétitions de Virtua Fighter II, commercialise une boisson à l'effigie du jeu de baston. Les canettes ne sont commercialisées que dans les distributeurs présents dans les salles d'arcade. Mais où s'arrêtera donc la folie engendrée par VF au Japon ?

RÉSULTATS DU CONCOURS NBA (PLAYER ONE N° 54)

1er prix : 1 tenue complète des Charlotte Hornets (maillot, short et survêtement) + 1 maillot NBA + 1 Ballon NBA + 1 cosquette NBA.
COMMUN José de St-Cloud.

Du 2e au 9e prix : 1 maillot NBA + 1 ballon NBA + 1 cosquette NBA.
AGNERET Philippe de La Plagne, AUGUSTINE Alain de Bobigny., BRESOT Franck de Reims, BRUZ Alonso de Mauny, ESTOURY Agnes de Limoges, GREVAULT Michel de Cergy, HUREY Damien de Chevreuse, PONTERET Alice de la Valette.

10e prix : 1 ballon NBA + 1 cosquette NBA.
SERF Yannick de Sartrouville.

Du 11e au 20e prix : 1 ballon NBA.
BARBAROSSA Françoise de Pont-de-Roide, BENDOUMA Karim de Sarge, CASSELEUX Aurélien de Villiers Bix, DURAND Julien d'Abondant, JEREMY Emile de Maissy, LAVAURE Christophe de Ladauze, STEVENIN Janine du Cannet, TORRES Christine de Brevans, TREHIN Moël de Polestres, YANG Louis de Paris.

MANGA VIDEO À VENIR

L'éditeur annonce les sorties de Roujin Z, *un anime présenté au festival d'Orléans, écrit et designé par* Otomo Katsuhiro (Akira !) *et d'*Appleseed *(adaptation de la série de* Shirow Masamune). *Ces deux titres paraîtront le 21 septembre.* Megalopolis 3 *et le film* Patlabor *arrivent en octobre.* Sinon, Macross, Golgo 13 *et le DA de long métrage* Street Fighter II *sortiront en novembre !*

SUPER BOMBERMAN 3 ET BIS REPETITA !

Les allumés de Bomberman vont une nouvelle fois pouvoir s'en donner à cœur joie avec cette troisième version. Inspirée de la Nec, elle vous permet de monter des petits kangourous aussi utiles que rigolos.

En plus du classique mode jeu en solitaire, vous pouvez jouer à plusieurs (jusqu'à cinq). Différents Bombermen, relookés selon le pays dont ils sont censés être originaires, sont disponibles. Vous avez également la possiblité de jouer en équipe, de choisir vos terrains, etc. Beaucoup de nouveautés, donc, pour un jeu toujours aussi accrocheur et délirant. Sortie en octobre sur Super Nintendo, on prépare déjà les pansements !

SEGA RALLY

IL ARRIVE SUR SATURN

Attention, sensations fortes en perspective ! Sega Rally, la fabuleuse borne de Sega, débarque en décembre sur les Saturn japonaises.

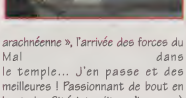
Reprenant les trois circuits et les quatre voitures de l'arcade (deux Toyota Celica et deux Lancia Delta), cette simulation de course en 3D mappée, style rallye Paris-Dakar, est dotée de graphismes sublimes ! Si le tout bouge avec fluidité et si la jouabilité assure, on pourra sans conteste affirmer que Sega Rally a sa place au panthéon des hits absolus ! Cette seconde simulation de course sera certainement à Daytona USA ce que Virtua Fighter Remix est à Virtua Fighter. À savoir une seconde génération de jeux exploitant à fond les capacités de la Saturn. La 32 bits de Sega n'a pas encore dévoilé ses plus beaux atouts... Wait and see !

LA CITE INTERDITE
CHEF-D'ŒUVRE ?

Après Cyber City, Manga Video *édite un nouveau tour de force signé Kawajiri !*

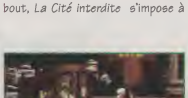
Avrai dire, ce long métrage ne s'adresse PAS aux plus jeunes d'entre vous ! Une nouvelle fois, les forces du Mal s'en prennent vicieusement à notre dimension. La démesure de *La Cité interdite* rappelle parfois les débauches d'Urotsukidoji... C'est dire ! Pourtant, le film de Kawajiri est beaucoup plus percutant et intelligent que les OAV précédemment cités. Absolument pas m'as-tu-vu, *La Cité interdite* bénéficie d'un script d'une efficacité littéralement démoniaque que les nombreuses saynètes humoristiques n'altèrent absolument pas. L'animation, le design général sont à la hauteur de l'imagination sidérante du metteur en scène. Certaines scènes relèvent de l'anthologie : la métamorphose de la succube « arachnéenne », l'arrivée des forces du Mal dans le temple... J'en passe et des meilleures ! Passionnant de bout en bout, *La Cité interdite* s'impose à accord d'exclusivité entre Sony et Acclaim. Les fans de ce jeu de baston ultra-violent où l'hémoglobine coule par hectolitres se délecteront certainement de ce troisième épisode. Rendez-vous le mois prochain pour une séquence sanguinolente à souhait !

© Manga Video/PFC Video



MK 3
LA PALME DU GORE !

Mortal Kombat 3, la borne vedette de Midway, débarque en force sur consoles. Le mois d'octobre verra en effet la sortie simultanée des versions Megadrive, Game Gear, Super Nintendo, Game Boy et PlayStation ! Les moutures Saturn, 3DO et Jaguar devraient quant à elles arriver mi-96 suite à un



aMIE LE PRO. ☎ 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

LOUEZ VOS JEUX MEGADRIVE 20F par jour

ACHETEZ 500F de jeux d'occasion

GAGNEZ 1 JEU GRATUIT dans la cadonne 100 F

ECHANGEZ ajouter 50F (sur 1 jeu de même valeur)

OCCASION - OCCASION - OCCASION - OCCASION - OCCASION

SATURN (garantie 6 mois) 2400 F

249 F: CLOCK WORK KNIGHT, GALE RACER, MYSTERY MANSION, MYST, VIRTUA FIGHTER
290 F: ASTAL, BATTLE MONSTER, DAYTONA, DRAGON FORCE, FANA, VICTORY GOAL
349 F: DAYTONA, GRAND CHASER, PARODIUS, VIRTUA FIGHTER REMIX, VIRTUA HYDLIDE
390 F: BLUE SEED, GREATEST NINE, PARZER DRAGON, PRETTY FIGHTER, SHINOBI DEN

PSX (garantie 6 mois) 2400 F

249 F: COSMIC RACE, CYBER SLEED, PUZZLE, SPACE GRIFFON, TWINBEE TERRIS
290 F: KING FIELD, MOTOR TOONS, PARODIUS, RAIDEN II, STARBLADE
349 F: COWBOY HEAVEN, JUMPING FLASH, REAR THE BLOOD, RIDGE RACER, TEKKMOBER
390 F: ARC THE LAD, EALLATA, GUNNAM, TEKKEN, WIRNING ELEVEN

NEO GEO CD (garantie 6 mois) 2400 F

149 F: AERO FIGHTER II, ETAL FIGHT SPECIAL, SAMOURAI SHODOWN, SUE RICK II, TOP HUNTER
190 F: ALPHA MISSION II, ART OF FIGHTING II, KING OF MONSTER II, LAST RESORT, NAM 1975
249 F: JURSEI/R DAI TIMAI, KIM-OF-FIGHTER 94, SAMOURAI SHODOWN II, VIND JAMMER, WORLD HEROES II JET
300 F: DOUBLE DRAGON, ETAL FIGHT II, SAUVAGE REIGNS, SUE DEF II, VIEW POINT

3 DO (garantie 6 mois) 2000 F

150 F: BURNING SOLDIER, MONSTER MANOR, SLAYER, STAR CONTROL 2, WAI OF THE WARRIOR
200 F: HELL, THE WORLD INTERCEPTOR, REBEL ASSAULT, SAMOURAI SHODOWN, SCHOCK WAVE
250 F: FIFA, FLASH BACK, NEED FOR SPEED, ROAD RAGE, STREET FIGHTER II X
300 F: GEX, PARZER GENERAL, BETLOB-FIRE, SLAM X JAM, WING COMMANDER III

NEO GEO (garantie 6 mois) 790 F

190 F: ART OF FIGHTING, BURNING FIGHT, GHOST PILOT, MAGICIAN LORD, NAM 1975
290 F: BASE BALL 2020, EIGHT MAN, FATAL FURY 0, SUPER SIDE PICK, WORLD HEROES II
390 F: MUTATION NATION, NINJA COMMANDO, SAMOURAI SHO DOWN, SENGOKU II, SPIN MASTER
590 F: ART OF FIGHTING II, JURNICH REVENGE, SUE RICK II, TOP HUNTER, WORLD HEROES III JET

MEGADRIVE (garantie 6 mois) 390 F

75 F: ALIEN STORM, BATMAN RETURN, BONGA HROS, BUDOKAN, CALIFORNIA GAMES, CRUSH DERMNES, HOME ALONE, MOON WALKER, SPEED BALL II, STRIDER, SUPER THUNDER BLADE
100 F: CHRO DMY SOCCER, ETERNAL CHAMPION, EUROPEAN CLUB SOCCER, FANTASIA, FANTASTIC DIZZY, FIRASSICK PARK, FIFA OFF, POISSY, ROLLING THUNDER II, ULTIMATE SOCCER, WIZ & LIZ
150 F: ACCLAIM, ANOTHER WORLD, CROC SPIRIT, DRAGON, ECCO DOLPHIN, MEGALOMANIA, MICKETT MANIA, MORTAL KOMBAT, SHADO FU, SONIC III, THE TOONS
150 F: ATOMIC RUNNER, BATTLE TOAD, BUBSY II, DESERT STRIKE, FATAL FURY, MIGHTY MAX, NHL PA 93, STREET OF RAGE II, SUPER HORNACO GP II, THUNDER FORCE III, WINTER OLIMPIQUE

AMIE RACHETE AU COMPTANT : ORDINATEURS - CONSOLES PERIPHERIQUES - CARTOUCHES - LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

200 F: ALADDIN, BONKERS, ECCO II, FLASHBACK, NBA JAM, NCA LION, STREET FIGHTER II', TALMAN'A II, THUNDER FORCE IV, TITI & GRIOS MONKEY, TOVTOU FIGHTER, TRUE LIES
200 F: ART OF FIGHTING, BOOY COURT, BUBA & STICK, DOCTEUR ROBOTNICK, DYNAMITE HEADDY, HULL SHOODWN, MNI 94, RYU KICI WINGHT, SUBTERRANNIA, STRIKEATE, WOLF KINE, X MEN
250 F: ASTRIX II, BOOGER MAN, EARTH WORM JIM, FIFA 95, JUDGE DREED, NBA LIVES 95, RETAR, SAMOURAI SHODOWN, SKELETON KREW, SPARIU, STORY OF THOR, URBAN STRIKE
300 F: ALIEN SOLDIER, BATMAN FOREVER, MEGA ROMCREMAN, NHL 95, PETE SAMPRAS 96, POWERSLAP, SLAM MASTER, SONIC IV, STREET RACER, TIMNE PARK, VIRTUA RACER, X-MEN II

SUPER NINTENDO (garantie 6 mois) 390 F

100 F: ADAM'S FAMILY, BATLLE TOAD, BATMAN RETURN, EER THE CAT, JOE & MAC, MORTAL KOMBAT, PRINCE OF PERSIA, STAR WARS, SUPER ACTIVE, SUPER CHOOL'S GHOST, TERMINATOR II
150 F: ADAM'S FAMILY II, ALIEN 3, ALIEN VS PREDATOR, AMAZING TENNIS, COOL SPOT, COOP TROOP, MAGICAL QUEST, SPIDER MAN & VENOM, STREET FIGHTER II TURBO, TINY TOONS, TORTUE NINJA IV, UN SOUVENIR
150 F: BONKER MAN, CYBERNATOR, DRAGON, EQUINOX, FAE CANTONA, JOE & MAC III, LEGAND, MARIO ALL STAR, NA NUTZ, SPAD FIL, SKYBLAZER
200 F: ALADDIN, ANIMANIACS, CLAY FIGHTER II, EMPIRE STRIKE BACK, MEGAMAN, MICKY CIRCUS MOTORY, MICKEY MANIA, NBA JAM, RER LIVES, WOLVERINE, ZELDA 3

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.

RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

SUPER NINTENDO
250 F: BATMAN RORIN, CHAMPION SHIP POOL, DRAGON BALL Z III, F-1 PILE POSITION II, FATAL FURY SPECIAL, FIRE MAN, JUDGE DREED, NBA JAM II, POWER DRIVE, SECRET OF MANA, SOUL BLAZER, TETRIS II
300 F: ADAM FAMILY VALUES, ALIENS III, CHRONO TRIGGER, DRAGON BALL Z III, FINAL FANTASY III, ILLUSION OF TIME, JURASSIC STRIKE, MEGAMAN II, MIGHT & MAGIC III, SAMOURAI SHOWDOWN, SOLDER SHOOT OUT, X-MEN

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom
Prénom
Adresse
Code postal :
Ville :
Ma console
Tous nos prix sont TTC.
Les promotions ne sont pas cumulables.

☐ J'achète Nouveau ● (si jeu que vous désirez)
☐ J'échange Nouveau ● (si jeu que vous désirez)
Mettre une croix 20 pour le jeu que vous désirez. Découper cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour du courrier.

Jeux 30 F - Console 60 F - Contre remboursement 80 F.
J'ENVOIE ☐☐☐ J'AJOUTE DATE Date d'expiration ☐☐/☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Chèque Signature

RÉSULTATS DU CONCOURS STREET FIGHTER (PLAYER ONE N° 51)

1er prix : 1 voyage AR Paris/Los Angeles pour 2 personnes + 1 console de jeu Megadrive II avec le jeu Street Fighter II + 1 figurine. LAGARRIGUE Laurent d'Issy-les-Moulineaux.

Du 2e au 10e prix : 1 console de jeu Megadrive II avec le jeu Street Fighter II + 1 figurine. BIDAULT Christophe de Paris, DUGUE Gilles de Paris, FLASSIN Régis de Toulouse, GUIMARD Jonathan de Pont-de-Ruan, GUYOMARD Nathalie de Charenton, HAEFLINGER Christian de Reischfeld, HOURMET Carla de Villeparisis, SAINT M'LEUX Emmanuel de Paris, SORIA Cédric de Villenave.

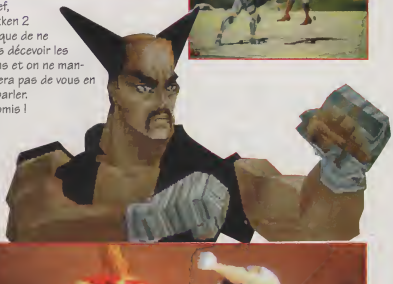
Du 11e au 21e prix : 1 cartouche du jeu Street Fighter II + 1 figurine. CARON Jérémie de St-Ouen-l'Aumone, CONLAUD Damien de Strasbourg, ECOT Nicolas de Paris, FAVRET Jean-Baptiste de Montigny, GARRAULT Anne de Narbonne, HAGUENIER Candice de Bigonos, MANET Carole de Bagnolet, MAYRAND Guillaume d'Athis Mons, PANIS Gisèle de St-Hilaire-Beauvoir, REIS Marcos de Cambronde.

Du 22e au 30e prix : 1 figurine. ANNOYE Maxime de Belgique, BOITRELLE Joachim de Reims, BRUNET Paul d'Ils, CHOSSON Thomas d'Arthez de Bearn, GROLLEAU Fabien de Chatellerault, HOUISSE Stéphane de Chilly Mazarin, MAYNARD Christophe de Bry, MORIN Guillaume de Bizanas, PAREZYS Christophe de Bergues...

TEKKEN 2
ATTENTION LES YEUX !

On s'était à peine remis des émotions provoquées par Tekken, que que le deuxième volet de ce jeu de baston fabuleux pointe le bout de son nez !

Sorti en arcade au Japon, il devrait débarquer sur PlayStation en mars 96. On y retrouve dix persos, dont certains inédits, et une foule de petits changements. Le hit combo, par exemple, est beaucoup plus puissant et vous pouvez l'arrêter en plein milieu pour utiliser une nouvelle technique, qui peut elle-même entraîner un nouvel enchaînement ! Hormis cela, les graphismes ont eux aussi été affinés et l'accent a porté sur la qualité des décors. Bref, Tekken 2 risque de ne pas décevoir les fans et on ne manquera pas de vous en reparler. Promis !



ACTUA SOCCER

FOOT MADE IN ENGLAND

La guerre des simulations de foot est déclarée sur 32 bits. Gremlin rentre dans l'arène... avec de gros atouts !

FIFA Soccer 96 risque de rencontrer un challenger de taille. Développé par les Anglais de Gremlin, Actua Soccer sur PlayStation bénéficie de superbes graphismes 3D associés à une animation très réaliste. Les mouvements des joueurs ont été élaborés en « motion capture », une technique qui permet d'obtenir des animations en 3D particulièrement réalistes. On brûle tous d'impatience d'y goûter dès sa sortie, prévue à la fin octobre !

TOMCAT ALLEY EN FRANÇAIS

Sega propose enfin une version française du très bon Tomcat Alley sur Mega CD (*Player One* n° 45). L'intégralité des dialogues soigneusement traduits apporte au jeu une clarté qui le rend accessible à tous. Une excellente initiative !

SOS PLAYER

Tu recherches des codes inédits, des astuces de tueur, des cheats à tomber par terre ? Tu veux tout savoir sur les jeux vidéo, les mangas ou Dragon Ball ?

Pas de panique !!!

36 69 77 33

Les players ont sélectionné des tonnes d'astuces et d'informations sur les meilleurs jeux.

Player One 100 % information

36 69 : 2,23 F la minute.

Christian Dao

MANGA NEWS (2)

Glénat, l'éditeur de Dragon Ball, *annonce en septembre :* Dragon Ball 17 *(qui correspond au début de la série animée* DBZ *— les volumes 15 et 16 sont déjà dispo), un art-book dédié au splendide* Porco Rosso *de Miyazaki,* !kkyu, *une nouvelle série signée Sakaguchi Hisashi, le second tome du formidable* Crying Freeman *de Koike et Ikegami,* Sailor Moon 5 *et* Appleseed 4. *En octobre, sortiront le treizième et dernier volume d'*Akira *(enfin !) et le troisième tome de l'anime-comic issu de* Porco Rosso. *Sinon, Glénat promet de « grands événements mangas » pour l'année prochaine !*

STREET FIGHTER ALPHA... BON CRU !

En attendant une prochaine adaptation sur Saturn ou PlayStation, rappelons que le Street Fighter Alpha (Zero au Japon) a débarqué cet été dans les salles d'arcade françaises. Vous proposant de jouer avec les plus célèbres des Street Fighters dans leur prime jeunesse (Ryu, Ken, Chun-Li, Sagat...),

SF Alpha y ajoute d'autres persos plus originaux, comme Nash, clone de Guile, ou bien Guy, le perso de Final Fight. Côté réalisation — hormis les graphismes magnifiques — la jouabilité est toujours aussi bonne et les pouvoirs spéciaux plus nombreux. Mais cette version Alpha ne révolutionne pas la série des Street Fighter. Pour les fans.

IRIA
TOUJOURS AUSSI BELLE !

La seconde K7 d'OAV à la gloire de la sémillante chasseuse de primes vient de paraître. Rhâââ ! lovely... toujours aussi beau !

© Kaze

© Kaze

La plus belle héroïne animée du moment est donc de retour, et toujours chez Kaze Animation. Comme dans la première K7, Iria bénéficie d'une qualité impeccable : animation hyper-fluide, design des persos béton (normal, c'est Katsura Masakazu de *Video Girl Ai* qui s'en est chargé), décors originaux et souvent gracieux. Le scénario est à la mesure de l'héroïne et multiplie les rebondissements et les scènes d'action. Incontestablement, il s'agit d'un des meilleurs animes jamais traduits en français ! C'est tellement bon, que cela plaira même à ceux que l'animation japonaise indiffère d'habitude (vérifié par Player). On en redemande, évidemment ! Par ailleurs, la seconde K7 de Mape est sortie. Vous vous en doutez, il s'agit toujours de space-opera. Bonne nouvelle : ces épisodes sont beaucoup plus dynamiques que les premiers. L'animation et la mise en scène sont corrects, on conclura donc que ce titre mérite nettement votre attention !

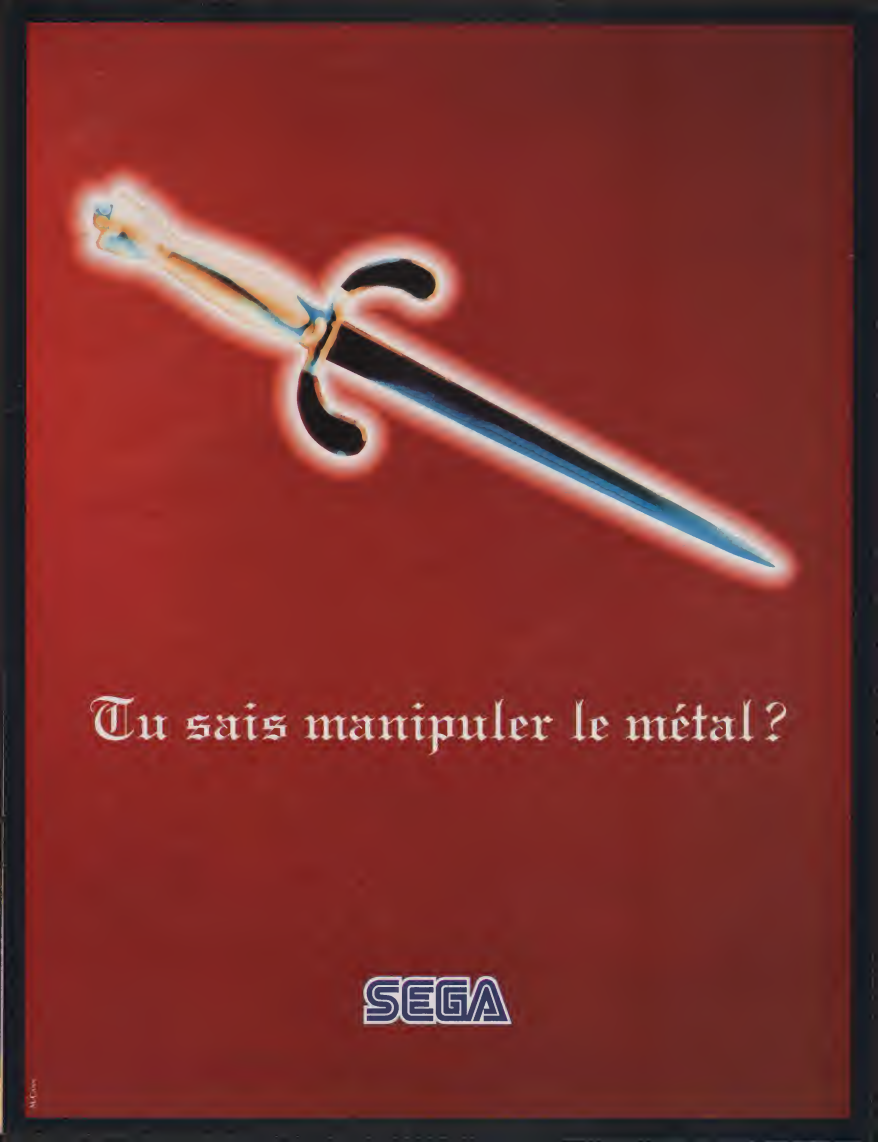
EVA
HOT VIDEO

© Katsumi

© Eva

La vie est belle puisqu'un nouveau label joliment intitulé EVA (pour Erotic Video Animation) commence ses activités en sortant pas moins de deux K7 dédiées à l'héroïne la plus chaude du mois : mademoiselle Météo ! Ce DA à l'animation primitive vous narrera de long, en large et en détail (anatomique, bien sûr !) les exploits d'une présentatrice météo capable de TOUT (oui !) pour faire grimper l'audience. Malheureusement, ce postulat jouissif ne tient pas toutes ses promesses, le DA se révélant finalement avare en érotisme et en câlins. Réservé aux inconditionnels ! Vraie bonne nouvelle en revanche, la parution chez Katsumi (nouveau label lancé par la boutique parisienne homonyme) de *Shin Angel* (adaptation du manga *Angel de U-Jin* traduit par Tonkam) comblera tous ceux que la bédé avaient émoustillé (comme moi). Je rassure les anxieux, le DA est à la mesure de vos/mes attentes ! À part ça, Katsumi annonce pour bientôt un autre titre torride : *Dragon Pink.*

© Katsumi


Tu sais manipuler le métal ?
SEGA

URBAN STRIKE SUR SN

Un an après la version Megadrive, Urban Strike débarque enfin sur Super Nintendo. Comme d'habitude, nous avons affaire à un shoot them up en 3D isométrique axé

simu. Le théâtre des opérations se situe entre un désert, une jungle et des grandes mégalopoles. Si le véhicule de base reste l'hélicoptère, il y a aussi un hovercroft, un engin blindé, ou encore vos Rangers ! Toujours aussi fendard, Urban Strike devrait combler les fans de la série. Sortie en octobre.

RÉSULTATS DU QUIZ 3615 PFC VIDEO PLAYER ONE N° 54

Du 1er au 21e prix : 1 K7 vidéo de la liste ci-après (Le bon Fils, Ghost in the Machine, L'extrême Limite).
BARBAROSSA Françoise de Pont de Raide, BENDOUMA Karim de Sarge, BOULAIS Vincent de St pourcain, CAMPEL Christophe d'Emerchicourt, CAPELLE Benoit du Teich, DA SILVA José de Haltuin, DUFLO Yahann de Goyave, GUILLARD Eric de Chamiers, HELD Christian de Viry-Chatillon, LAVAURE Christophe de Ladouze, LEMOINE Pierre-Emmanuel de Valenciennes, MAYEN Julien d'Anglet, MOREAU Nicolas de St Christophe, NAZE Eric de Pontaise, NGUYEN Cyril de Tarnos, POSSAMAI Thierry de la Bauverie, RETHO Gaël de Sene, SABRE Olivier de Fontaine, YANG Louis de Paris.

RÉSULTATS DU CONCOURS VIRGIN PARU DANS LA COMPIL PLAYER N° 1

Du 1er au 10e prix : 1 console portable Game Boy (habillage couleur) + 1 jeu le Roi Lion + 1 jeu Aladdin + 1 jeu Milon's Secret Castle.
ARLET Jean-François de Cauret, ESTOUVY Margane de Nantes, MALON Lucette de Roubaix, NATAL Olivier d'Aix en provence, PRIEST Alain d'Habas, ROYER Sandrine de Yerres, RUAUX Geoffrey de Gresin, THAN Dorothée de Bardeaux, VAN Patrick de Pace, VAREILLE Claire de Rouvres.

RG VEDA
CLAMP ENFIN !

La superbe série du studio Clamp vient d'être traduite chez Tonkam : bonheur, sérénité et félicité !

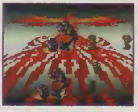
Clamp, pour ceux qui débarquent de la planète Mars, est le nom d'un studio rassemblant quatre jeunes artistes du beau sexe ! Ces amazones du manga se paient le luxe d'avoir signé une des séries les plus en vue au Japon, Magic Knight Ray-Earth, un manga décliné en série télé et bientôt en jeu (Sega en a acquis les droits). En attendant la toujours hypothétique version française de ce hit, nous pouvons donc découvrir la traduction française de RG Veda, une des bédés qui les ont popularisées chez les amateurs de mangas. Notons que nous vous conseillons de consulter le n° 16 de Tsunami pour en savoir plus sur les Vedas, qui sont des textes sacrés de la religion hindoue... Pas la peine, cependant, d'être un exégète pour apprécier comme il se doit RG Veda. C'est une histoire de dieux, de pythies, de forces surhumaines, qui marie brillamment les légendes orientales avec l'heroic-fantasy occidentale. Les dessins sont au diapason puisque le graphisme délicat et si japonais des Clamp rappelle étonnamment les planches de spécialistes anglo-saxons de la fantasy comme P. Craig Russell. Les planches raffinées de RG Veda sont parcourues de la même impétuosité que les plus fameuses épopées de la tradition occidentale (la quête du Graal, la chanson de Roland) ou que les meilleurs textes de Michael Moorcock, le créateur d'Elric le Nécromancien. D'apparence fragile, RG Veda se révèle être un véritable monument du manga contemporain... Lisez !

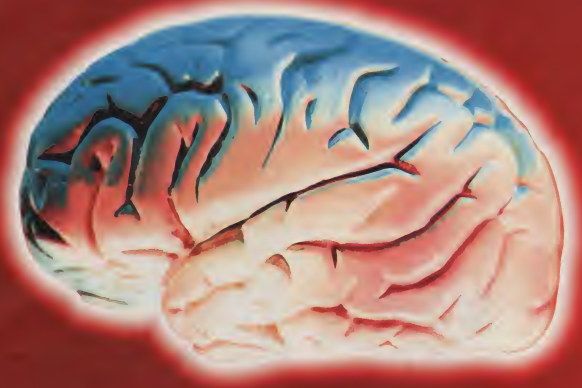
© Clamp/Tonkam

© Clamp/Tonkam

ROMANCING SAGA 3
LA VAGUE SQUARE

Chez Square Soft, on ne chôme pas ! Alors que Secret of Mana 2 est en phase de finition (il est annoncé pour septembre au Japon), l'éditeur prépare Romancing Saga 3 ! L'histoire se déroule dans un royaume imaginaire. Trois éclipses totales ont tué tous les nouveau-nés, sauf trois. Le premier est devenu un sorcier, le deuxième un roi pieux, mais qu'en est-il du troisième ? Votre aventure débute quinze ans après la dernière éclipse. Vous pouvez incarner un perso parmi huit, quatre hommes quatre femmes. Selon votre choix, le scénario sera modifié : ce principe s'appelle « free scenario » ! D'une beauté sculpturale, Romancing Saga 3 vous amènera à parcourir cinq continents remplis de lieux étranges et d'ennemis maléfiques. Selon l'habitude dans les jeux Square, votre perso évoluera au fil de sa quête et utilisera la magie à outrance. Bref, voici un RPG qui promet bien des surprises pour tous les fans du genre ! Sortie en novembre au Japon.





Aussi bien que le mental ?

SEGA

MANGA NEWS (3)

Les éditions Tonkam annoncent la sortie imminente de Cyber Weapon Z *(science-fiction et arts martiaux made in Hong Kong — très beau !). De plus,* Video Girl Ai 9, RG Veda 2, Yohko 3, Ah ! My Goddess 2, Ladius *et* Asatte Dance *sont prévus cet automne. Par ailleurs, la parution du zine* Tsunami *sera suspendue pendant quelque temps, l'équipe réfléchissant à une nouvelle formule.*

BD Expo, le festival parisien des fans de BD et de mangas, aura lieu les 14 et 15 octobre à Bercy-Expo. On annonce des hordes d'otakus et de fanzineux : réservez votre week-end !

Les OAV tirées du jeu Final Fantasy sortiront en octobre chez Ciné-Horizon (ex-Panda Films). Un coffret de luxe rassemblant les deux K7 paraîtra pour les fêtes de fin d'année : économisez votre argent de poche !

Après Paris, le festival Cinémanga se déplace à Lille vers le 20 septembre. Rappelons que vous pourrez y découvrir (en version originale sous-titrée s'il vous plaît !) des animes comme Conan, fils du Futur, Arion, Grey, La Légende du démon digital, *etc. Soyez-y !*

MEGALOPOLIS
OVERKILL !

Manga Video vient de publier les deux premiers volumes de *Doomed Megalopolis*, un véritable joyau noir de l'animation japonaise !

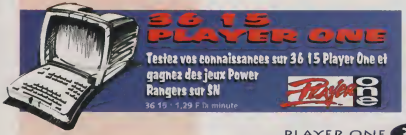
Avant même d'être disponible en Europe, *Doomed Megalopolis* avait acquis une réputation flatteuse de super-anime, de fleuron du fantastique, vénéré par des milliers (millions ?) de connaisseurs et de fans d'animation. Ce n'est pas étonnant puisque ce cauchemar sur cellulo a été dirigé par le grand Rin Taro, un des plus efficaces

© Manga Video/PFC Video

et inspirés metteurs en scène à avoir jamais œuvré au Japon (il a signé, entre autres, *Dagger Of Kamui* et a « storyboardé » *Cyber City* et *Final Fantasy*). *Megalopolis* terrassera tous les amateurs de fantastique et d'animation... Le DA raconte comment les forces occultes éreintèrent Tokyo, la mégalopole du titre. Présentant le grand tremblement de terre de 1923 sous un jour nouveau, *Megalopolis* contient (Rin Taro oblige) des moments de pur génie visuel ! L'inspiration proprement renversante de certaines scènes estomaquera le plus blasé des spectateurs ! Bref, il faut absolument voir *Megalopolis* !

HERMIE HOPPERHEAD
RAYMAN CONCURRENCE

Hermie Hopperhead, ça ne vous dit rien ? Normal, puisqu'il s'agit du tout nouveau héros créé par Sony Japon pour son prochain jeu de plate-forme. En tout ce sont six niveaux qu'il vous faudra parcourir pour vous libérer de l'emprise d'un despote et retrouver enfin votre dulcinée ! Pouvant se faire aider par des amis (un peu à la manière de Yoshi dans Mario), Hermie marche, court, donne des coups de pied ou glisse. Les niveaux sublimes sont remplis de warp zones et d'astuces, et l'action semble assez éclatante.



C'est bien... Mais est-ce suffisant pour élucider le Mystère de Green Rod ?

Tu es prêt à affronter des hordes de créatures redoutables ? À résoudre des énigmes diaboliques? Mais ne crois surtout pas que cela soit suffisant pour élucider le mystère des disparus de Green Rod. Les multiples donjons de Light Crusader regorgent de périls et de pièges démoniaques qui te demanderont courage et ténacité. Maintenant la question est de savoir si tu seras à la hauteur.

Light Crusader, le nouveau jeu d'aventure disponible sur Megadrive. Astuces, infos, cadeaux : La ligne Sega 36-68-31-10* et le Minitel 3615 Sega**

C'est plus fort que toi

Offert avec Light Crusader, le guide stratégique des jeux d'aventure sur Megadrive.

* 2,23 F/min ** 1,29 F/min

L'AVIS DE LA RÉDAC

Le Virtual Boy a suscité des réactions mitigées. Commentaires.

IGGY
« Mouais, je suis pas convaincu plus que ça. L'effet de 3D est très sympa mais le rouge et noir, c'est pas mon truc. »

CHRIS
« Le Virtual Boy est un appareil marrant. On met sa tête dedans, on s'isole complètement et on est heureux. Malheureusement son prix en import sera prohibitif. »

STEF LE FLOU
« Pas mal la nouvelle machine de Nintenda ! Le concept est intéressant et les jeux sympa. »

MILOUSE
« Le VB est plutôt une bonne surprise. Bon point pour Nintendo qui ose sortir un engin qui pourrait effrayer bien du monde. »

LOLE
« Le VB c'est pas terrible. C'est peu pratique et en plus, ça explose les yeux. Seul le paddle est bien pensé ! »

CALIMÉRO
« Vu de l'extérieur, la console paraît fragile et le gars qui a la tête dedans a l'air franchement idiot. Côté jeux, rien de bien novateur ; on aurait aimé voir LE jeu Virtual Boy ! »

GOOMBAS, ULTRA PLAYER
« Virtual Boy ! Quès aco ?... Allez, je l'avoue, je n'aurais pas parié un sou sur l'engin. Et pourtant, après essai, le fait est là : cette machine inaugure véritablement un nouveau concept ! »

VIRTUAL BOY
ENFIN RÉEL

Avec son look étrange et ses incroyables images en relief, le Virtual Boy est enfin arrivé sur les étagères des revendeurs japonais et américains. Autopsie du produit Nintendo le plus controversé à ce jour.

A peine arrivé à la rédaction, le Virtual Boy attise toutes les curiosités. Cette espèce de bipède rappelle vaguement un masque de plongée fixé sur un biped. Ses deux écrans LED (un pour chaque œil) proposent des graphismes en deux couleurs (rouge et noir). Deux boutons sur le dessus du casque permettent de régler l'appareil. Le premier modifie la distance entre les deux petits écrans et le second permet de faire une mise au point (obtention d'une image nette).

Les cartouches de jeux s'insèrent sur la face arrière du Virtual Boy. Le joueur place les yeux dans le masque et... c'est le choc ! Car les images en relief sont étonnantes. Les objets flottent dans un véritable environnement 3D. Malgré l'absence de couleur, le résultat est vraiment à tomber à la renverse. Mais cet effet de relief suffira-t-il à imposer cette machine ? Quel avenir attend le Virtual Boy ? Tout le monde s'accorde à dire que ce produit hybride est très difficile à vendre. Mais la puissance marketing de Nintendo, et surtout sa capacité à créer des jeux canon peuvent faire des miracles. Pour nous, le problème ne se pose pas puisque Nintendo ne prévoit pas de commercialisation en France. Au pays du Levant, la console coûte environ 800 F et ses cartouches 200 F.

Pour peaufiner son test du Virtual Boy, Magic Sam a les yeux tout rouges et une sacrée tronche de cake ! Quelle dévotion tout de même...

CÔTÉ JEUX

Cinq titres ont été commercialisés en même temps que la sortie de la console au Japon. Souvent sympa, ils manquent un peu de profondeur.

VIRTUAL 3D SHOOTING
Un shoot them up spatial en 3D genre Starwing. Entièrement réalisé en « fil de fer », il est déroutant : on se paume dans son univers confus.

LE PADDLE, SOURCE DE VIE

Sans le paddle, votre casque ne vous servirait à rien. C'est en effet à l'arrière de la manette que se situe le bloc comportant les six piles qui fournissent de l'énergie à la console. Un adaptateur secteur (indispensable vue la consommation élevée de l'objet) est prévu. Le design du paddle noir nous rappelle un peu celui de la PlayStation : une poignée dans chaque main. Pendant que la main gauche s'occupe de sa croix directionnelle, et des boutons Select, Start et L (sous le paddle), la main droite gère sa croix, les boutons A, B et R (aussi en dessous du paddle).

3615 PLAYER ONE

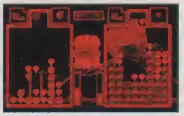
Retrouve sur le 36 15 Player One la liste des tests, des plans et astuces et des dossiers parus.
Rubrique Player One Mag'
36 15 : 1,29 F la minute

MARIO'S TENNIS
Un jeu de tennis mettant en scène les protagonistes des aventures de notre cher Mario, lesquels s'affrontent sur un court pour un petit match amical, en simple, en double, ou en mode Tournoi. On soulignera l'effet de profondeur, vraiment incroyable.

GALACTIC PINBALL
Une simulation de flipper. Cinq jeux différent vous sont proposés. Malheureusement la balle est trop sensible pour permettre une bonne jouabilité. Dommage.

TELEBOXER
Le moins tripant. À la manière de Super Punch Out, vous voyez votre adversaire juste en face de vous. Ce jeu de boxe entre robots devient vite lassant.

PANIC BOMBER VB
Remettant en scène nos petits héros de chez Hudson Soft, ce remake de Dr Robotnik n'apporte rien pour une console comme le Virtual Boy. Le plan sur lequel se déroule votre partie se détache du décors de fond qui scrolle.



MODE D'EMPLOI

Les contacts des cartouches VB sont protégés par un cache que l'on a vite tendance à perdre. Heureusement, deux plots ont été prévus sur le caeque pour l'accueillir.

FICHE TECHNIQUE

Unité centrale : 32 bits RISC CPU
Fréquence : 20 MHz
Écran : LED haute résolution
Résolution : 384 x 224 pixels pour chaque œil
Jeux : Cartouche de 8 ou 16 mégas.
Son : son digital stéréo (enceintes incorporées)
Commandes : Paddle 2 poignées, 2 croix directionnelles, 6 boutons
Alimentation : 6 piles 1,5 V ou adaptateur secteur vendu séparément.
2 joueurs : Cable Playlink (non inclus) permettant de relier deux Virtual Boy.

SAMOURAI

NUMÉRO UNANIMATION JAPONAISE

RENTRÉE 95

DOSSIER : LA JAPANIMATION

Chapitre 1 : Début 1994 est créée, dans le ventre de Paris, la fameuse école SAMOURAI. Dédiée corps et âme à l'animation Japonaise, elle apporte à tous, petits et grands, le meilleur de la culture nippone. Si il y a envie de mangas ou de goodies, de K7 vidéos ou de CD-I audios, de garage-kits ou d'Air Soft Guns, tous les trésors venus du pays du soleil levant sont disponibles. Pour être conseillé, guidé SAMOURAI fait appel à des experts maîtrisant parfaitement leur sujet. Si l'on cherche un ouvrage introuvable, des mangas en Français, des vidéos de Hong-Kong, bref, tous ce qui fait le bonheur des passionnés, il n'y a et il n'y aura jamais qu'une seule école, SAMOURAI.

Chapitre 2 : Désormais, de plus en plus grand nombre le plaisir de pouvoir lire et confronter (!) les œuvres des meilleurs auteurs de mangas, l'école SAMOURAI a créé :

SAMOURAI EDITIONS

C'est au travers de cette section que l'on peut d'ores et déjà trouver : Vampire, Magic, A.L.L. Police et d'autres titres à venir... Enfin, pour les plus grands il existe la collection :

GEISHA PINK ZONE - Dark Wicket - Wingding Party

LES ECOLES SAMOURAI :

42, RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS Tél. : (1) 42 81 95 10
42 bis, RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS Tél. : (1) 42 80 29 49
44, RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS Tél. : (1) 42 81 00 44

TOKYO BAYLONE
37, RUE DU MARECHAL LECLERC 69800 ST PRIEST

KATIKA
2, AVENUE JEAN JAURÈS 91210 DRAVEIL Tél. : (1) 69 42 49 41

MARIMATH
8, RUE DU MAIL 91600 SAVIGNY S/ORGE Tél. : (1) 69 05 57 82

SHÔ GUN
16, RUE DE L'UNION 27300 BERNAY Tél. : (16) 32 45 92 17

GROSSISTE
10, AVENUE JEAN JAURÈS 91210 DRAVEIL
TÉL. : (1) 69 52 40 40 / FAX : (1) 69 52 41 68

V.D.C.
167, AVENUE EUGÈNE DELACROIX 91210 DRAVEIL
TÉL. : (1) 69 52 40 38 / FAX : (1) 69 52 41 53

Catalogue : 100 pages + 2 posters couleurs contre 35 francs en timbres

SAMOURAI

DRAGON BALL Z

Cassettes vidéo SECAM
en version française intégrale

Vol. 1	A la Poursuite de Garlic	~~149 F~~	129 F
Vol. 2	Le Robot des Glaces	~~149 F~~	129 F
Vol. 3	Le Combat Fratricide	~~149 F~~	129 F
Vol. 4	La Menace de Namec	~~149 F~~	129 F
Vol. 5	La Revanche de Cooler	~~149 F~~	129 F
Vol. 6	100.000 Guerriers...	~~149 F~~	129 F
Vol. 7	L'Offensive des Cyborgs	~~149 F~~	129 F
Vol. 8	Broly le Super Guerrier	~~149 F~~	129 F
Vol. 9	Mercenaires de l'Espace	~~149 F~~	129 F
Vol. 10	Le Père de Son Goku	~~149 F~~	129 F
Vol. 11	L'histoire de Trunks	~~149 F~~	129 F
Vol. 12	La légende de Shenron	~~149 F~~	129 F

PACK 2 vol. au choix
250F
Soit 125 F le volume

PACK 4 vol. au choix
480F
Soit 120 F le volume

PACK 6 vol. au choix
690F
~~447 F~~
Soit 115 F le volume

PACK 8 vol. au choix
880F
Soit 110 F le volume

PACK 10 vol. au choix
1050F
Soit 105 F le volume

PACK 12 vol. au choix
1188F
Soit 99F le volume

Cassettes vidéo SECAM
Sous titrée Français

Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 1	145 F	
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 2	125 F	
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 3	125 F	
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 4	125 F	
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol 5	135 F	NEW
Ushio et Tora Vol. 1	110 F	
Ushio et Tora Vol. 2	110 F	
Mamono Hunter Yohko Vol. 1	110 F	
Mamono Hunter Yohko Vol. 2	110 F	
Lemnear (Int -16 ans)	135 F	
Iria Vol 1	135 F	
IRIA Vol 2	135 F	NEW
Bubblegum Crisis Vol 1	~~149 F~~ 119 F	
Bubblegum Crisis Vol 2	~~149 F~~ 119 F	
MAPS Vol 1	129 F	
MAPS Vol 2	145 F	NEW
Borgman 2058	145 F	
Bubblegum Crisis	~~149 F~~ 115 F	
Slow step	145 F	
Ah My Godess Vol 1	110 F	NEW
Mademoiselle Météo Vol 1 (Erotique)	145 F	
Mademoiselle Météo Vol 2 (Erotique)	145 F	NEW
Docteur Feelgood Vol 1 (Erotique)	145 F	NEW

Lodoss 4 — Maps 2

Iria 2 — M Météo 1 — Ah My Godess

Pack Anniversaire
Bubblegum Crisis 1/2 Vol 2
Vol 1 & Vol 2 (Int -16 ans) 306 F
Vol 1 & Vol 2 (Non Int -16 ans) 460 F

Bubblegum Crisis — Renma 1/2 Vol 2 — Yoko 2 — Slow Step — Borgman 2058 — Dr Feelgood

PREVIEW Fin Octobre Début Novembre
Les 4 Nouvelles Cassettes Dragon Ball Z
en version Française Intégrale

Le Retour de Broly	~~149 F~~	139 F
L'attaque des bioroïds (Bio Broly)	~~149 F~~	139 F
Dragon Ball Le château du démon	~~149 F~~	139 F
Dragon Ball L'aventure mystique	~~149 F~~	139 F
Pack 2 Cassettes au choix	~~298 F~~	270 F
Pack 3 Cassettes au choix	~~690 F~~	390 F
Pack 4 Cassettes	~~596 F~~	500 F

Offre valable uniquement pour une précommande avant le 31 Septembre 1995
Jaquettes vs préparatives et non définitives

BON de COMMANDE Spécial PREVIEW DRAGON BALL Z
Utiliser ce bon de commande uniquement pour les 4 nouvelles Cassettes DBZ

C91 Bon de commande par téléphone au **38 68 15 50** ou sur papier libre

NOM .....
Prénom .....
Adresse .....
Ville .....
Code postal .....

DESIGNATION	PRIX
Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire	
TOTAL A PAYER	

Votre N° de téléphone

Signature des parents pour les mineurs

A retourner à :
AMICROPUCE
19 rue Ste Catherine
45000 ORLEANS

Mode de paiement uniquement par Chèque bancaire ou Carte bancaire (16 Numéros)
Carte N°..... Date expiration.....

Les chèques ou les cartes ne seront débitées que le jour de la livraison
Toutes les commandes sont livrées par COLISSIMO entreprise dans la limite du stock disponible
Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis. Toutes marques citées dans des 3 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

Cassettes vidéo SECAM
en version française intégrale

Urostukidoji 2 — Cobra 1 — Cobra 2 — Kojiro 1 — GUNNM

~~Bubblegum Vol 1~~	~~149 F~~ 129 F	
~~Bubblegum Vol 2~~	~~149 F~~ 129 F	
~~Cyber city Vol 1~~	~~149 F~~ 109 F	
~~Cyber city Vol 2~~	~~149 F~~ 109 F	
~~Dragon ball Vol 8~~	~~149 F~~ 109 F	
Urotsukidoji Vol 1	149 F	
Urotsukidoji Vol 2	149 F	
Venus Wars	145 F	
~~Kojiro Vol 1~~	~~165 F~~ 125 F	
KOJIRO Vol 2	165 F	NEW
~~Doomed M~~	~~149 F~~ 99 F	
~~Doomed Megalopolis Vol 1~~	~~149 F~~ 89 F	
Doomed Megalopolis Vol 2	99 F	NEW
WICKED CITY	125 F	NEW
COBRA Vol 1	165 F	NEW
COBRA Vol 2	165 F	NEW
MACROSS Le film	165 F	NEW
KEN LE SURVIVANT	165 F	NEW
Lamu	99 F	
Shurato	99 F	
Saint Seya Eris	145 F	NEW
Saint Seya Asgard	145 F	NEW
Saint Seya Abel	145 F	NEW
Shin Angel (Erotique)	139 F	NEW
Dragon Pink (Erotique)	139 F	NEW
~~Saint Seya 1/2 Vol 1~~	~~149 F~~ fin 09/95	
~~Saint Seya 1/2 Vol 2~~	~~149 F~~ fin 09/95	
~~Saint Seya le film~~	~~149 F~~ Déb 10/95	
~~Shin Angel Coquinagite~~	~~149 F~~ Déb 10/95	

Megalopolis 2 — La cité interdite — Ken le survivant — Macross — Shin Angel — Saint Seya 3

Pack Anniversaire
Vol 1 & Vol 2 (Int -16 ans) 306 F

Cassettes Vidéo PAL
Interdit aux - de 18 ans.

High Scholl Invasion	Vol 1	195 F
High Scholl Invasion	Vol 2	195 F
High Scholl Invasion	Vol 3	195 F
Ogenki Clinic	Vol 1	195 F
Ogenki Clinic	Vol 2	195 F
Ogenki Clinic	Vol 3	195 F
La blue Girl	Vol 1	195 F
La blue Girl	Vol 2	195 F
La blue Girl	Vol 3	195 F NEW
U-JIN	Vol 1	195 F
KAMASUTRA	Vol 1	195 F
DO KYU SEI	Vol 1	195 F NEW

Kamasutra — High School 3 — La Blue Girl 3 — U-jin — C de l'amour

La Blue Girl 3
La suite des aventures de MIKO MIDO aux prises avec d'étranges démons à tentacules

Do Kyu Sei
Mibo jeune ingénue découvre l'amour lou dans son lycée

Pack Anniversaire
Vol 1 & Vol 2 (Int -16 ans) 467 F

AMICROPUCE

ORLEANS
19 rue Ste Catherine
Tel 38 68 15 50

TOURS
97, av. de Grammont
Tel 47 20 56 81

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS
Tél. 38 68 15 50 — Fax 38 54 87 14

SPECIAL GOZITA

Art Book GOZITA

Art Book Gozita 145 F
K7 Vidéo PAL Gozita 149 F
Animé Comics Gozita 80 F

Enfin les exploits de **GOZITA** (la fusion de GOKU et VEGETA). Dans le dernier FILM au Royaume des morts.

«Les fans vont se l'arracher»

K7 GOZITA

Art Book DRAGON BALL Z Collector

Enfin 7 Art Book sur Dragon Ball Z relatant toutes les aventures des héros. Attention Série limitée

Vol 1 Complete illustrations	**199 F**
Vol 2 Story Guide	**249 F**
Vol 3 TV animation Part 1	**199 F**
Vol 4 World Guide	**Fin 10/95**
Vol 5 TV animation Part 2	**Fin 11/95**
Vol 6 Movies & TV Specials	**Fin 12/95**
Vol 7 Dragon Ball	**Fin 01/96**

Animé Comics Japonais Couleur 80 F le volume

Vol. 1	Kourat	Vol. 9	Thales
Vol. 2	Métal Kourat	Vol. 10	Docteur Willow
Vol. 3	Baddack	Vol. 11	Le Retour de Broly
Vol. 4	Les Cyborgs	Vol. 12	Garlic
Vol. 5	Trunks Story	Vol. 13	Bio Broly
Vol. 6	Broly	Vol. 14	Dragon Ball 1
Vol. 7	Bojack	Vol. 15	Dragon Ball 2
Vol. 8	Super Nameck	Vol. 16	Dragon Ball 3

DBZ N°39 — DBZ N°40

Broly — Le Retour de Broly — Bio Broly

DBZ N°41 — DBZ N°42

Mangas Français

Ranma 1/2	7 vol.	37 F le vol.
Dragon Ball	16 vol.	37 F le vol.
Sailormoon	4 vol.	37 F le vol.
Orion	2 vol.	76 F le vol.
Street Fighter II	4 vol.	46 F le vol.
Appleseed	3 vol.	76 F le vol.
Black Magic		75 F le vol.
Akira	12 vol.	96 F le vol.
Crying freeman		49 F le vol.
Dominion		75 F le vol.
Vidéo girl AI	8 vol.	30 F le vol.
Gunnm	3 vol.	39 F le vol.
Docteur slump	3 vol.	37 F le vol.
Nomad	2 vol.	96 F le vol.
Striker		46 F le vol.
Porco Rosso	2 vol.	57 F le vol.
RG Veda	1 Vol.	45 F le vol.

Mangas Japonais Interdit aux - de 18 ans

Angel Japonais — Angel Français — U-jeune — Konai Shasei — Dragon Ball Z X

Angel	7 vol.	55 F le vol/	**Film Graffiti**	129 F le vol
Angel Français		55 F le vol/	Visionary	10 vol. 65 F le vol
France Shoin	10 vol.	55 F le vol/	**Conspiracy**	65 F le vol
FRog Men	3 vol.	55 F le vol/	**Moon paradise**	110 F le vol
Juliette	4 vol.	55 F le vol/	**ART BOOK EROTIQUE**	
Konai Shasei	5 vol.	65 F le vol/	SIGNIFIANT	345 F
Ogenki Clinic	9 vol.	65 F le vol/	U JEUNE Français	165 F
Q & I	5 vol.	65 F le vol/	DO KYU SEI 2	265 F
Dragon Ball Z X		129 F le vol/		

Film Graffiti

CATALOGUE COULEUR
24 Pages
35 Francs
Frais de port Compris

CATALOGUE GRATUIT
Pour toute Commande Supérieure à 350 F
MANGAS
VIDEOS
GOODIES
FIGURINGIE
GUNDAM
ART BOOK
BALLS
TRADING
EROTISME
CARTUS Etc...

Mangas Japonais Noir & Blanc

Dragon Ball Z	42 Vol	39 F/vol
Ken le Survivant	28 Vol	39 F/vol
Bastard	16 Vol	39 F/vol
3 x 3 Eyes	18 Vol	55 F/vol
City Hunter	29 Vol	39 F/vol
Sailormoon	10 Vol	39 F/vol
Yuyu Hakusho	25 Vol	39 F/vol
Rash	2 Vol	39 F/vol
Orange Road	23 Vol	39 F/vol
DNA 2	5 Vol	39 F/vol
Saint Seya	27 Vol	39 F/vol
Gunnm	9 Vol	55 F/vol

NEW

Sailormoon 10 — Rash 1 — Gunnm 9

Figurines Super Battle Collection

Vol 1 Vol 2 Vol 3 Vol 4 Vol 5
Vol 6 Vol 7 Vol 8 Vol 9 Vol 10
Vol 11 Vol 12 Vol 13 Vol 14 Vol 15 Vol 16

Vol 1	99 F
Vol 2	99 F
Vol 3	99 F
Vol 4	99 F
Vol 5	99 F
Vol 6	99 F
Vol 7	99 F
Vol 8	99 F
Vol 9	99 F
Vol 10	150 F
Vol 11	129 F
Vol 12	129 F
Vol 13	129 F
Vol 14	129 F
Vol 15	129 F
Vol 16	129 F

Figurines Résines Full Color 150 F le Set

JEUX A PRIX ANNIVERSAIRE

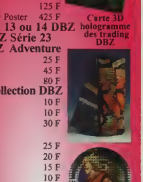
Dragon Ball Z 3 (Super Nes)	~~545 F~~	495 F
Megaman (Megadrive)	~~395 F~~	295 F
Street Racer (Megadrive)	~~395 F~~	295 F
The punisher (Megadrive)	~~395 F~~	295 F
Slammaster (Megadrive)	~~395 F~~	295 F

GOODIES

Trading DBZ NEW

Le sachet de 12 cartes	35 F
Les 5 Sachets	70 F
Les 10 Sachets	325 F
Heros Collection 3 DBZ	
Le sachet de 10 cartes	25 F
Les 5 Sachets	125 F
Les 20 Sachets + Poster	425 F
Power Level 13 ou 14 DBZ	
Cardass DBZ Série 23	
Cardass DBZ Adventure	
Les 5 Cartes	25 F
Les 10 Cartes	45 F
Les 20 Cartes	80 F
Cartes de Collection DBZ	
Ramicard DBZ	10 F
Photos DBZ	10 F
Shitajiki DBZ	30 F
POGS DBZ	
5 Géant brillants	25 F
5 Géant Mats	20 F
5 Moyen Mats	15 F
5 Normaux	10 F

Carte 3D hologramme des trading DBZ



DIVERS DBZ

Pochette de 9 PP card 25	35 F
Changing Cards	10 F
Hard case PP card 25	60 F
Kit PP car 25 GM	160 F
Classeur de cartes	60 F
Set de 5 dispositives DBZ	50 F
Marque page DBZ	8 F
Visioneuse DBZ	60 F
Figurine DBZ résines	30 F
Posters	30 F

Consulter notre catalogue

Les prix Anniversaire

Poster Sailor Gratuit	30 F
Poster Z Gratuit	30 F
Poster Gratuit	30 F
Changing Cards	10 F
Shitajiki Mats	30 F
Shitajiki Normal	30 F
Poster Mats	30 F
Poster Normal	30 F
Poster Hologramme	150 F
Shitajiki Hologramme	45 F
Poster Hologramme	45 F

P91 Pour connaître les autres titres disponible, téléphoner au **38 68 15 50**
Bon de commande par téléphone au **38 68 15 50** ou sur papier libre

NOM ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....

DESIGNATION	PRIX
Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire	
TOTAL A PAYER	

Votre N° de téléphone

Signature des parents pour les mineurs

Mode de paiement ☐Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement + 45 F
☐ Carte bancaire (16 Numéros) Chèques et cartes débités le jour de la livraison
Carte N° ..... / ..... / ..... / ..... Date expiration ..... / .....

A retourner à :
AMICROPUCE
19 rue Ste Catherine
45000 ORLEANS

Toutes les commandes sont livrées par COLISSIMO entreprise dans la limite du stock disponible
Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix mentionnés sans présent. Toutes marques citées dans ces 2 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

EN MÉMOIRE DE JACK

Les Organic Comix (éditeurs du zine Reptile présenté dans nos pages Reportage) vouent un culte compréhensible à Jack Kirby, le père des super-héros Marvel, le roi des comics, récemment décédé. Désireux de faire partager leur passion, ils organisent un hommage à Kirby (suivi d'une performance graphique) le 23 septembre à Lyon (renseignements dans la presse locale). Une bonne occasion pour découvrir le meilleur des comics et apprécier le travail de ces jeunes dessinateurs... Soyez-y ! Et vive le roi !

L'ODYSSÉE DU JEU : ÉCHEC ET MAT

Il y a plus d'un an, Player One *mettait en garde ses lecteurs contre la société L'Odyssée du jeu. Ce qui nous avait valu un procès en diffamation que nous avons d'ailleurs gagné. L'arnaque existait bel et bien : 3 500 acheteurs se sont fait avoir. Le matériel vendu était acheté en Extrême-Orient et s'est avéré de piètre qualité ! La justice a tranché en condamnant la responsable de la société à trois ans de prison et 1 million de francs d'amende, associés à des dommages et intérêts ! Espérons que cette sentence sévère abolira les arnaques dans le milieu des jeux vidéo !*

LA NUIT CYBER

Canal+ organise une nuit Cyber où l'on pourra découvrir des créations de jeunes artistes sur le thème du Cyber Space. Fictions, documentaires, parodies, clips, jeux... toutes vos créations sont les bienvenues. Pour participer à cet événement, envoyez vos créations sur support vidéo ou informatique à : Canal+, La nuit Cyber, 85/89, quai André-Citroën, 75711 Paris Cedex 15. Date limite d'envoi : le 15/09/95

FADE TO BLACK

FLASHBACK 2 SUR PLAYSTATION

Fade to Black s'annonce de plus en plus comme un des grands jeux de cette fin d'année. Rien d'étonnant : ce titre français spectaculaire est la suite de Flashback.

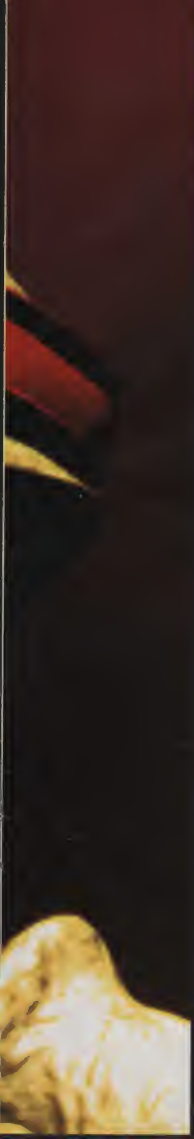
Le scénario du jeu, très fouillé, est signé Paul Cuisset, déjà à la base du premier Flashback. L'histoire — en très très gros — vous met dans la peau du célèbre Conrad, fait prisonnier par des Morphs (extra-terrestres pouvant prendre n'importe quelle forme !) à son retour sur terre. Réussissant à s'évader, il fait la connaissance de résistants plus ou moins amicaux. À partir de là, l'aventure peut vraiment commencer !

Le point fort du jeu provient évidemment de son mode de représentation : la 3D en temps réel. Disposant d'une palette de mouvements tout à fait remarquable, votre personnage peut sauter, courir ou encore dégainer son arme avec un naturel désarmant. Les angles de vue changent automatiquement selon vos déplacements (par exemple, lorsque vous tirez, la caméra se place juste derrière vous). L'ensemble donne au jeu un côté très réaliste et l'ambiance angoissante qui s'en dégage vous laisse scotché à l'écran : vous vivez véritablement chaque instant comme si vous y étiez. Histoire d'enfoncer le clou, les programmeurs nous ont pondu pas loin d'une demi-heure de séquences cinématiques de toute beauté et les doublages-son ont été confiés aux voix françaises de Bruce Willis, Tom Cruise, Sharon Stone et Sandra Bullock. La classe totale ! Fade to Black débarque sur PC le 22 septembre. La version PlayStation est quant à elle prévue fin octobre. Gageons qu'elle deviendra un des hits de cette console !

V-TENNIS

Avec V-Tennis, la PlayStation se dote de sa première simu de tennis. En 3D mappée, les graphismes ultra-détaillés semblent de toute beauté. Espérons que la jouabilité n'en souffrira pas car ce genre de jeu requiert une grande précision dans les déplacements et actions. Sortie au Japon fin septembre !

Le 4 Octobre, Vous allez Tomber sur un Os.



KILLER INSTINCT

MAINTENANT, ON NE JOUE PLUS.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

Arc the Lad

PlayStation

Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'on attendait ce titre de pied ferme. Arc the Lad est le premier RPG à faire son apparition sur la PlayStation. Il aura en effet fallu attendre pas moins de sept mois pour qu'un jeu d'un genre pourtant fort apprécié débarque sur la Sony. Les premières images ayant filtré pendant le développement nous avaient laissée rêveuse... Et comme l'imagination porte souvent à dérive, on est évidemment étonné par le jeu. Étonné par le principe : bien qu'il fasse partie des RPG, Arc the Lad contient une dose d'aventure proche du néant. Le déroulement du jeu se résume à une suite de combats à livrer, reliée par une histoire sur laquelle le joueur n'a quasiment aucune influence.

Lorsque le joueur débarque dans l'histoire pour la première fois, il incarne le jeune Arc. Une intro très portée sur le texte (en japonais, hélas !) nous apprend que sa mission est de récupérer sept gemmes disséminées à travers sept pays du monde. Au début, il ne peut évoluer que dans l'un de ces pays, les autres apparaissant petit à petit. De même, il rencontre progressivement d'autres personnages qui se joignent à lui. On finit ainsi par gérer un groupe de sept personnages. Sur la carte de chaque pays, le joueur a le choix entre plusieurs zones de combat en fonction de son avancement dans l'aventure. Elles devront toutes être nettoyées de leurs monstres, mais vous pourrez partois les jouer dans l'ordre de votre choix. Les combats ne sont pas sans rappeler Shining Force sur Megadrive. Ils se déroulent par tours. Chaque personnage peut ainsi se déplacer d'un nombre limité de cases, comme sur un échiquier, puis effectuer une et une seule action (coup, magie, ou utilisation d'un objet). Ensuite, c'est au tour d'un autre perso, ami ou ennemi. Ce système de combat laisse l'arcade de côté pour privilégier l'aspect wargame/stratégie. On peut réfléchir

Statistiques d'un perso et accessoires du groupe.

Ce sort n'est pas hyper puissant mais a une large portée.

La méchante farce

Arc the Lad propose de sauvegarder après chaque combat. On peut donc le faire régulièrement, ce qui est agréable. Ce qui l'est moins, c'est que, arrivé au milieu du jeu, et sans prévenir, j'ai joué sept heures sans pouvoir sauvegarder ! Sept heures durant lesquelles on est confronté aux plus dures combats. Merci à Sony pour la nuit blanche surprise...

Le choix des sorte s'effectue grâce à un anneau.

Le perso se déplace vers une case éclairée à chaque tour.

Plein la tronche

Les plus beaux écrans d'Arc the Lad se regardent les mains dans les poches, puisqu'il s'agit de scènes intermédaires.

Une zone de combat du donjon. La plupart des batailles y sont simples, mais il y en a beaucoup et la sauvegarde n'est disponible qu'une fois sorti du donjon.

autant que l'on veut avant de jouer, et le nombre de perso à gérer ainsi que la diversité des actions à accomplir rend potentiellement les combats passionnants. Potentiellement... car Arc the Lad possède un gros défaut. Outre le fait que sa durée de vie n'excède pas 25 heures de jeu, ce qui est franchement moyen pour un RPG, la difficulté des combats est mal

3 mois d'essai = 84 F*

LE 1ER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDÉO

En vente chez tous les marchands de journaux

Player One, c'est tous les mois des news, les tests des nouveaux jeux, des trucs et astuces pour vous aider à progresser...

Je M'abonne !

3 mois = ~~96 F~~ 84 F

Bon à retourner accompagné de votre règlement à : *Player One* - BP4 - 60700 Sacy-le-Grand

❑ Oui ! Je m'abonne à *Player One* pour 3 mois et je joins mon chèque de 84 F à l'ordre de MSE.

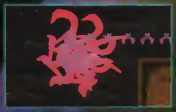
Nom :
Prénom :
Adresse :

Code postal : Ville :
Date de naissance : Console(s) :

Signature obligatoire* :
* des parents pour les mineurs

Ce monstre effectue un sort extrêmement dangereux, puisqu'il soigne les ennemis de l'écran en pompant votre propre énergie.

La magie



Elle tient une place très importante dans le jeu. Chaque perso possède de trois à huit sorte qu'il acquiert au fil du jeu. Leur puissance augmente avec l'expérience des persos. Si certains sont impressionnants, ils ne brillent pas vraiment par leur originalité.

Bestiaire

réglée. Après avoir fini le jeu, je n'avais rencontré que deux difficultés ! Une au début, et l'autre au milieu du jeu (voir mini-plan). Sinon, les combats ce sont révélés de pures formalités. Deux de mes sept persos suffisaient pour laminer tous les ennemis ! Adieu les stratégies démoniaques... Bonjour la frustration ! La réalisation est excellente... pour une 16 bits. Mais, c'est une 32 bits la PlayStation ! Sony aurait pu apporter une touche de nouveauté à son jeu. On peut tout à fait imaginer, techniquement, voir Arc tourner sur une Super Nintendo. Retenons l'essentiel : c'est joli, bien animé, et les sons sont sympa. Seules les musiques, à l'exception de l'intro et de la fin, sont lourdes et répétitives. Bref, Arc the Lad aurait pu être un très bon jeu s'il n'avait pas souffert d'un mal récurrent aux jeux PlayStation édités par Sony : une durée de vie trop faible. Et comme le mauvais dosage de la difficulté ne fait qu'accentuer ce problème, en a envie de résumer cette production en une appréciation : peut mieux faire.

Milouse,
le gars.

Arc the Lad

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
SONY
genre
RPG/STRATEGIE

La beauté du jeu.
Le système de combat.

La difficulté mal dosée.
La durée de vie limite.

Le jeu est entièrement en japonais. Si on ne comprend pas tout à la fonction des objets, on ne bloque pas pour autant.

REVENDEZ/ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

OUVERTURE FIN SEPTEMBRE

PARIS / CONSOLES	PARIS / CD-ROM	PARIS 16 eme	AMIENS	ANTONY	COMPIEGNE	POITIERS	TOULOUSE	VENTE PAR CORRESPONDANCE
46 rue des Fosses St Bernard 75005 PARIS (1) 43 290 290 +	17 rue des Ecoles 75005 PARIS (1) 46 33 68 68 +	137 avenue Victor Hugo 75116 PARIS (1) 44 05 00 55 +	19 rue des Jacobins 80000 AMIENS	25 av de la Division Leclerc N20 92160 ANTONY (1) 46 665 666 +	37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE 44 20 52 52 +	12 rue Gostan Hulin 86000 POITIERS 49 50 58 58 +	14 rue Temponières (angle rue St Rome) 31000 TOULOUSE 61 216 216 +	46 rue des Fosses St Bernard 75005 PARIS (1) 43 290 290 +

LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT EST ARRIVÉ ! TÉLÉPHONEZ AU 36 685 686

+ 50 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

MEGADRIVE

MORTAL KOMBAT 2 MD 199F

MEGADRIVE + PAD	549
ACTION REPLAY 2	349
ADAPTATEUR JEUX US/JAP	99
ADAP 4 JOUEURS EA	199
CABLE PERITEL	TEL
FIGHTER-STICK ARCADE	299
MANETTE SIX BOUTONS	89
MANETTE PRO 4	69
MENACER	199
PISTOLET LETHAL ENF	99
PRISE PERITEL	TEL
RALLONGE MANETTE	69
TRANSFO UNIVERSEL	129

JEUX NEUFS

ALIEN SOLDIER	399
ASTERIX POUVOIR DES DIEUX	399
ATP TOUR	449
BATMAN & ROBIN	449
BONKER'S	399
BOOGERMAN	399
BUBSY 2	299
CASTEEVANIA NEW GENERATION	179
CHAOS ENGINE	249
CHUCK ROCK 2	299
COSMIC SPACEHEAD	99
DAVIS CUP TENNIS	299
DESERT DEMOLITION	449
DINO DINI'S SOCCER	149
DR ROBOTNIK	299
DYNAMITE HEADDY	199
EARTHWORM JIM	399
ECCO 2	199
ETERNAL CHAMPIONS	169
FANTASTIC DIZZY	149
FATAL FURY II JAP	399
FEVER PITCH SOCCER	399
FIFA SOCCER 95	249
GAUNTLET 4	149
GENERATION LOST	399
GRETZKY HOCKEY	399
HURRICANES	399
INTERNATIONAL RUGBY	149
JOHN MADDEN FOOTBALL 95	399
JUDGE DREDD	399
KAWASAKI SUP BIKES	299
KICK OFF 3	299
LANDSTALKER	449
LEGENDE OF THOR	449
LEMMINGS 2	199
LETHAL ENFORCERS + 1 PISTOLET	299
LETHAL ENFORCERS 2	399
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	369
MAXIMUM CARNAGE	249
MC DONALDS GLOBAL GLADIATOR	179
MEGA BOMBERMAN	399
MEGA SWIV	299
MEGA TURRICAN	199
MEGAGAMES 2	199
MEGAMAN THE WILY WARS	369
MICROMACHINES 2	399
MIGHTY MAX	199
MORTAL KOMBAT	199
MORTAL KOMBAT 2	469
MORTAL KOMBAT II JAP	399
MR NUTZ	149
NBA JAM	199
NBA JAM JAP	99
NBA JAM T EDITION	249
PETE SAMPRAS 96	369
PGA TOUR GOLF 3	249
PITFALL	249
POWER DRIVE	349
POWER MONGER	199
RISE OF THE ROBOTS	349
ROAD RASH 3	399
ROBOCOP 3	199
ROI LION (LE)	399
SAMURAI SHODOWN	449
SCHTROUMPFS (LES)	399
SHAQ FU	149
SHINING FORCE 2	359
SOLEIL VERSION FRANCAISE	449
SONIC & KNUCKLES	269
SONIC 2	199
SONIC 3 JAPONAIS	299
SPARKSTER	299
SPIROU	299
STREET RACER	299
STRIKER	449
SUBTERRANIA	299
SUPER STREET FIGHTER 2	499
SUPER STREET FIGHTER II JAP	349

OCCASIONS

ALADDIN	249
ALIEN 3	139
ALISIA DRAGON	129
ALTERED BEAST	49
B O B	99
BACK TO THE FUTURE 3	129
BATMAN RETURNS	99
BATTLETOADS	139
BLADES OF VENGEANCE	199
BLOODSHOT	139
BUBSY	129
BULLS VS BLAZERS	99
BULLS VS LAKERS	139
CALIFORNIA GAMES	139
CAPTAIN AMERICA	99
CASTLEVANIA NEW GENERATION	129
CHAKAN	99
CHAOS ENGINE	275
CHUCK ROCK	139
COOL SPOT	179
D ROBINSON'S SUPREME COURT	79
DAVIS CUP TENNIS	199
DECAPATTACK	49
DESERT STRIKE	275
DICK TRACY	79
DRACULA	139
DUNGEONS & DRAGONS WARRIORS	249
EA HOCKEY	139
EARTHWORM JIM	299
ECCO	139
EMPIRE OF STEEL	79
ETERNAL CHAMPIONS	129
FIFA SOCCER	169

MEGA-CD NEUFS 990

JEUX NEUFS

BATMAN RETURNS	99
BC RACERS	299
BEAST 2	329
BLOODSHOT	299
BRUTAL	389
CORPSE KILLER	249
DRAGON'S LAIR	449
DUNGEON MASTER II	249
EARTH WORM JIM	399
ECCO 2	399
ECCO THE DOLPHIN	249
EYE OF THE BEHOLDER	449
FINAL FIGHT	249
HOOK	149
KEIO FLYING	249

JEUX D'OCCASIONS

BATMAN RETURNS	69
BLACK HOLE ASSAULT	99
BRUTAL	249
CHUCK ROCK	99
ECCO THE DOLPHIN	169
FIFA SOCCER	199
GROUND ZERO TEXAS	199

SUPER NINTENDO

NEW SNIN

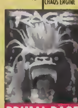
SUPER NINTENDO + 1 MANETTE	599
SUPER NINTENDO OCCASION	439
ACTION REPLAY 2	349
ADAPTATEUR AD29 TURBO	99
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	179
EXTENSION CABLE	39
FIGHTER STICK	199
MANETTE ASCII PAD	99
MANETTE TERMINATOR	99
SUPER GAME BOY	399

JEUX NEUFS

ACTRAISER 2	299
ADDAMS FAMILY VALUE	399
ALADDIN	399
ANIMANIACS	449
ARDY LIGHT FOOT	299
ASTERIX	249
BARKLEY	299
BATMAN & ROBIN	399
BATMAN RETURNS	149
BATTLE CLASH	349
BLACKHAWK	399
BLUES BROTHERS	199
BRETT HULL HOCKEY	499
CANNON FODDER	199
CANTONA FOOTBALL	299
CHAOS ENGINE	299
CHOPLIFTER 3	299
COOL SPOT	169
CRASH DUMMIES	299
CYBERNATOR	149
DEMON'S CREST	399
DINO DINI'S SOCCER	149
DIRT RACER	449
DONKEY KONG COUNTRY	499
DRAGON VIE DE BRUCE LEE	149
EARTHWORM JIM	449
EEK! THE CAT	299
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	449
EQUINOX	199
F1 WORLD CHAMPIONSHIP EDITION	299
FEVER PITCH SOCCER	449
FIFA SOCCER	299
FLASHBACK	199
FLINTSTONES	449
GHOUL PATROL	129
GOOF TROOP	199
HAGANE	399
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399
JUDGE DREDD	449
JUNGLE STRIKE	399
KICK OFF 3	299
LE LIVRE DE LA JUNGLE	369
LE RETOUR DU JEDI	399
LE ROI LION	399
LEGEND	199
LEMMINGS 2	399
MARIO PAINT	249
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	299
MAXIMUM CARNAGE	499
MECHWARRIOR	199
MEGAMAN X	449
MORTAL KOMBAT	149
MORTAL KOMBAT 2	399
MYSTIC QUEST	389
NBA JAM	199
NBA JAM 2 TOURNEMENT EDITION	249
NIGEL MANSELL INDY CAR	299
OBELIX	499
OPERATION STARFISH	299
PACMAN 2	449
PILOTWINGS	99
PITFALL	249
POP N'TWINBEE	199
POWER DRIVE	399
SAILOR MOON	399
SCHTROUMPFS	449
SECRET OF MANA V.F + BOOK	449
SHANGAI 2	169
SHAQ FU	149
SOCCER SHOOTOUT	449
STARWING	99
STREET RACER	369
SUPER BOMBERMAN 2	199
SUPER DROPZONE	299
SUPER GHOULS & GHOSTS	99
SUPER MARIO KART	389
SUPER PUNCH OUT	449
SUPER R TYPE	99
SUPER STREET FIGHTER 2	499
SYNDICATE	199
WARIO'S WOOD	399
WORLD HEROES	299
YOSHIES COOKIES	249
ZELDA 3	389

JEUX D'OCCASIONS

ADDAMS FAMILY 2	139
ADVENTURE ISLAND	169
AGURI SUZUKI F1	249
ALADDIN	279
ART OF FIGHTING	199
ASTERIX	169
AXELAY	129
BARKLEY	169
BATTLE CLASH	149
BEST OF THE BEST	139
BULLS VS BLAZERS	169
CANTONA FOOTBALL	199
COOL SPOT	129
DONKEY KONG COUNTRY	299
EARTH DEFENSE FORCE	169
EARTH WORM JIM	329
F ZERO	99
FIFA SOCCER	279
FINAL FIGHT 2	199
GOOF TROOP	139
JURASSIC PARK	139
KRUSTY'S FUN HOUSE	129
LE ROI LION	299
LOST WIKINGS	269
MARIO PAINT	169
MECHWARRIOR	129
MEGAMAN X	299
MICKEYMANIA	199
MYSTIC QUEST	269
NBA ALL STAR CHALLENGE	129



PRIMAL RAGE

MD	99F
G.GEAR	269F
SNIN	449F
G.BOY	269F

ÉCHANGEZ VOTRE ANCIEN MATÉRIEL POUR UNE NOUVELLE CONSOLE !

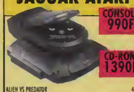
SEGA SATURN

SATURN VERSION FRANCAISE + PAD + V.F	3390
ARCADE RACER	449
CONTROL PAD TURBO	149
VIRTUA STICK	299
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX JAP/US	369
ASTAL (JAP)	499
BASEBALL GREATEST NINE (JAP)	449
BATTLE MONSTER (JAP)	499
BLUE SEED (JAP)	499
BUGS (USA)	449
CLOCKWORK KNIGHT (JAP)	299
CLOCKWORK KNIGHT 2 (JAP)	499
DAYTONA USA (JAP)	399
DEADELOUS (JAP)	499
GOTHA (JAP)	549
GRAN CHASER (JAP)	549
PANZER DRAGON (JAP)	549
PARODIUS (JAP)	549
PEBBLE BEACH GOLF (JAP)	499
PRETTY FIGHTER (JAP)	549
RACE DRIVIN' (JAP)	499
SHINING WISDOM (JAP)	599
STREET FIGHTER THE MOVIE	499
VICTORY GOAL (FR)	399
VIRTUA FIGHTER (FR)	399
VIRTUA FIGHTER REMIX (JAP)	449

OCCASIONS

CLOCKWORK KNIGHT (JAP)	199
GOTHA (JAP)	269
VIRTUA FIGHTER (FR)	269

JAGUAR ATARI



CONSOLE 990F

CD-ROM 1390F

ALIEN VS PREDATOR	449
BUBSY 2	299
CANNON FODDER	399
CHECKERED FLAG	369
CLUB DRIVE	369
CYBERMORPH	199
DOOM	299
DRAGON	369
FLASHBACK	449
HOVER STRIKE	449
IRON SOLDIER	449
KASUMI NINJA	299
PINBALL FANTASIES	449
SENSIBLE SOCCER	399

PLAYSTATION

VERSION FRANCAISE

2099F SEULEMENT

ACTION REPLAY	299
CARTE MEMOIRE (VF)	169
FIGHTING STICK	549
MANETTE SUPPLEMENTAIRE (VF)	199
3D LEMMINGS (VF)	349
ACE COMBAT (JAP)	599
BOXER ROAD (JAP)	499
DARKSTALKER (JAP)	549
DRAGON BALL Z (JAP)	599
GOKU DENSETSU (JAP)	599
GUNDAM (JAP)	649
GUNNER S HEAVEN (JAP)	449
JUMPING FLASH (JAP)	499
KING'S FIELD 2 (JAP)	599
NBA JAM 2 (VF)	349
NOVASTORM (VF)	349
PARODIUS (VF)	379
PHILOSOMA (JAP)	549
RAYMAN (VF)	399
RIDGE RACER (VF)	369
SHOCK WAVE (VF)	299
STARBLADE (JAP)	449
STREET FIGHTER THE MOVIE	TEL
TEKKEN (JAP)	449
THEME PARK (VF)	399
TOH SHIN DEN (VF)	349
WINNING ELEVEN (JAP)	549

3DO

CONSOLE 3DO + 1 JEU	1990F
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	299
GEX	299
IMMERCENARY	375
NEED FOR SPEED	375
PANZER GENERAL	399
POLICENAUTS	449
QUARANTINE	299
REBEL ASSAULT	299
ROAD RASH	375
SAMOURAI SHODOWN	375

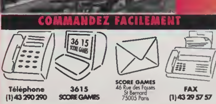
ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. TOUTES LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES. OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. PRIX SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES

LIVRAISON COURSE EXPRESS

Commande par Carte Bleue au (1) 43 290 290

Score Games livre en 2/3 heures maximum sur Paris et la région Parisienne par coursier express. Téléphonez au (1) 43 290 290 ou 3615 Score Games pour de plus amples renseignements.

COMMANDEZ FACILEMENT



Téléphone (1) 43 290 290 — 3615 SCORE GAMES — SCORE GAMES 46 Rue des Fosses St Bernard 75005 Paris — FAX (1) 43 29 57 57

GAGNEZ DES CADEAUX AVEC CHAQUE COMMANDE !

POUR 100F D'ACHAT, VOUS GAGNEZ 100 POINTS CADEAUX

OFFRE VALABLE UNIQUEMENT POUR LES JEUX ET LES ACCESSOIRES.

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

Tel .... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	Console	neuf	occase	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)	CONSOLE 60F			30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

Expire le ...../.....

Signature :

PD 09/95

Over the World

Avec cette adaptation d'une de ses bornes d'arcade, Namco propose la première simulation de combat aérien sur PlayStation, dans laquelle vous pilotez une myriade d'avions de chasse légendaires tels le F-14, le Mig 29 ou encore le F-117, mieux connu sous le nom de « Furtif » ! Alors que vous incarnez un pilote d'essai chevronné, votre mission consiste à libérer un pays de l'oppression d'un révolutionnaire quelque peu mégalo.
Au départ, vous ne possédez que deux avions (nombre correspondant à vos vies). La première mission, assez simple, consiste à shooter quelques zinc pilotés par des débutants ; une promenade de santé en somme ! D'emblée, vous appréciez la maniabilité de votre coucou qui ne pose pas d'insurmontables problèmes, sauf peut-être si vous choisissez la configuration de paddle Expert. Dans ce cas, vous devez agir à la fois sur les palonniers avec les flips, et sur la rotation de l'avion avec la croix de direction ! Cette gymnastique requiert un doigté assez fin et ne s'adresse qu'aux fous du manche habitués aux vraies simulations de vol. Quant au Nejcon (le paddle psyché de la PlayStation), il n'apporte que peu d'intérêt au plaisir réel du pilotage.

Votre mission : détruire des raffineries ennemies. Attention aux défenses aériennes et terrestres !

Superbe scène nocturne au cours de laquelle vous devez pulvériser quatre buildings au milieu d'une grande ville.

Intro béton !

Lorsque vous allumez votre PlayStation, une intro du feu de dieu annonce la couleur. Matez un peu ces écrans pour vous faire une idée. Ils ne sont pourtant que le pâle reflet de la réalité !

Ace Combat

PlayStation

Voici le dernier avion à shooter pour terminer le jeu. Il vous obligera à tirer des dizaines de missiles !

Niveau armement, ne vous inquiétez pas, vous n'avez à gérer que des missiles à tête chercheuse et une mitraillette gros calibre. Pour ce qui est des combats et de votre sens tactique, il vous faudra jouer quelques heures avant de bien les maîtriser. Sachez par exemple que les cibles aériennes doivent être détruites en premier. Et une fois le ciel nettoyé de tout ennemi, vous pouvez

Dès la mission 3, vous pouvez emprunter des chemins différents et arriver à la fin sans accomplir toutes les missions.

Situation idéale pour le joueur de gauche : Il a locké son adversaire et peut maintenant lui balancer un missile !

Somme qu'il est possible d'investir pour l'achat d'avions plus puissante. Si ce mode Story ne vous branche pas trop, ou que vous avez mené à bien les quinze missions proposées, allez faire un tour du côté du jeu à deux ! L'écran est splitté verticalement et vous affrontez

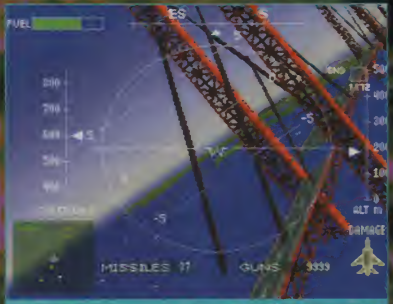
Les cibles sont très nombreuses... Celles signalées par un « TGT » (pour Target) sont prioritaires.

alors canarder les objectifs au sol. Immeubles, DCA, ponts, raffineries... chaque bâtiment à détruire est présenté en détail. Lors de ce briefing (complet et clair), vous pouvez d'ailleurs vous offrir les services (payants) d'un coéquipier. Car chaque mission vous rapporte une certaine somme d'argent, proportionnelle aux cibles atteintes.

Une bien belle image pour clore la quinzaine de missions que vous avez menées à bien. « I'm a poor lonesome pilot... »

Le choix des vues

En vol, vous avez le choix entre deux vues. À l'intérieur du cockpit, les informations à l'écran sont complètes et claires, et les sensations optimales.
En sélectionnant la vue extérieure, vous avez un champ d'observation plus large, mais la jouabilité souffre légèrement.
Restez dans l'avion, c'est là qu'on prend le plus son pied !

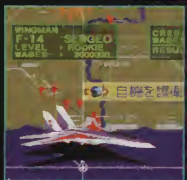


Dans ce très beau passage, vous devez détruire un pont suspendu en plusieurs points. Attention à la DCA !

Des avions à foison !

Au travers de superbes animations en 3D, les neuf avions que vous pouvez acheter sont définis selon cinq critères : aptitudes en défense et en attaque, puissance, stabilité et mobilité ! Chaque mission réclame un oeuf différent. Là où vous devez shooter des hélico dans un canyon, optez pour un zinc maniable !

Over the World



À l'écran de briefing, vous choisissez votre équipier et observez les cibles à atteindre.

un pote dans une grande arène close. Sensations garanties mais jouabilité pas évidente du fait d'un certain manque de clarté.
Exaltant lors des affrontements acharnés, Ace Combat vous fera passer des moments forts et inoubliables aux commandes de votre F-14. Alors, même si la réalisation peut sembler un peu limite (ce qui a rebuté une bonne partie de la rédac), les sensations sont suffisamment fortes pour se taper de bons délires. On se prend vraiment au jeu et on traque ses ennemis sans répit à grands coups de loopings et de vrilles, jusqu'à ce qu'ils soient locks et partent en flammes ! La simulation idéale pour découvrir les joies d'une poursuite à Mach 2 contre un Mig 29, dans le ciel immaculé !

Ewood,
alias Iceman !

Le stage dans un canyon vous donnera des sueurs froides : des hélicos à shooter, tout en slalomant entre les falaises.

Ace Combat

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
NAMCO

genre
COMBAT AÉRIEN

Missions variées.
Les avions de légende.
Les combats enivrants.
La prise en main aisée.

Graphismes un peu simplistes.
Un pilotage pas franchement réaliste.
Le jeu à deux déroutant.

Les avions les plus sympa à descendre sont les transporteurs : ils sont lents et ne possèdent pas d'armement. Le pied !

À droite, votre équipier : vous voilà paré pour une mission dangereuse et longue !

À tout moment, il vous est possible de faire apparaître un plan de vol qui vous indique les cibles restantes.

Voici la configuration du paddle Expert. Tous les boutons servent ! vous risquez d'en perdre votre sang-froid !

Avant de succomber à la puissance de la "PlayStation" appelle la Sony Game Line au 36.68.22.02*.

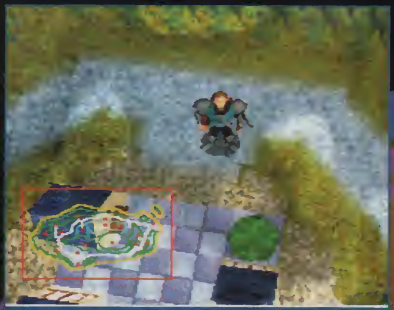
24 heures sur 24,
tu pourras connaître toute l'actualité de la "PlayStation"
et découvrir en exclusivité ce mois-ci, l'interview spéciale
de Ken Kutaragi, l'instigateur de cette puissance.

*2,23 F/mn TTC

Riglordsaga

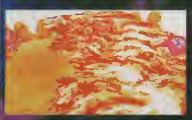
Saturn

Voici quelques mois, nos amis nippons ont eu la chance de découvrir Virtual Hydlide, le premier véritable jeu de rôle commercialisé sur Saturn. Son passage entre les mains de Chris l'avait révélé plutôt décevant tant au niveau de l'animation que de la durée de vie.
Aujourd'hui, Sega nous a concocté un nouveau jeu de rôle qui en met plein la vue pour pas un rond (façon de parler !). A la base, Riglordsaga fait plus que s'inspirer du système de jeu de Shining Force, il le copie littéralement. Ce qui ne sera d'ailleurs pas pour déplaire aux nombreux fans de cette série mythique sur Megadrive. On retrouve les mêmes notions de wargame telles que zones d'effet, portées des armes, potentiels de déplacement d'attaque ou encore de défense, subtilement mélangées à des éléments plus proches du RPG comme le niveau d'expérience des persos, points de vie, de magie, etc. La grande innovation tient à la qualité de la réalisation. Si le visuel demeure assez classique lors des phases de déplacement d'un point à un autre, les séquences de combat sont de toute beauté. Le déroulement du jeu pourrait se résumer par un axiome cher aux « wargamers » : déplacement/action. Les persos que vous contrôlez se déplacent individuellement sur le champ de bataille et peuvent ensuite effectuer une action. Il en va de même pour vos adversaires gérés par la console. Lors du contact entre deux protagonistes, une animation (à base de sprites zoomés évoluant au sein d'un environnement en 3D mappée) résout l'engagement, qui peut avoir la forme d'une attaque physique à l'épée par


Les déplacements d'un point à un autre se déroulent de façon assez classique.

Impressionnante entrée en matière

Dès le premier contact (que de toute façon, vous allez perdre quoi que vous fassiez), le soft annonce la couleur. Le big boss adverse utilise ses pouvoirs magiques pour créer un tsunami de feu dévastant tout sur son passage, y compris votre groupe. L'animation utilise les possibilités de zoom de la Saturn de façon remarquable.



Avec leurs mouvements de caméra impressionnante et leurs zooms, les combats changent.

Les combats

Les combats s'opèrent en 3D. Mais, afin de gagner en temps de calcul, Riglordsaga n'a pas eu uniquement recours à des polygones. En fait, comme dans Victory Goal, les programmeurs n'ont réalisé que le décor et certains éléments en véritable 3D mappée. Les combattants et une bonne partie des éléments présents à l'écran sont des sprites 2D, zoomés et dessinés sous différents angles. Mais le rendu a évolué bien plus fin que celui des autres jeux utilisant cette technique.

Les forces du Bien

La photo de groupe vous présente les quatre principaux acteurs de cette quête. Ils seront peu à peu rejoints par d'autres compagnons d'arme. Vous rencontrerez également des alliés de circonstance qui, bien que gérés par la console, se battront à vos côtés pour la durée d'un combat.

Exemples de vue

Voici la même scène représentée sous deux angles différents. Le premier est la vue standard du déplacement des personnages en combat. La seconde est l'une des vues d'agrément que vous pouvez obtenir de n'importe quel point du champ de bataille !

LIBRAIRIE TONKAM

Goods
Art-books
CD
LD
Posters
Mangas
Mags de jeux vidéo
Comics

© Matsukaru Katsura/Shueisha/Tonkam

29, rue Keller
BP 356
75526 Paris
Cedex 11
Tél :
(1) 47 00 78 38
Fax :
(1) 49 23 03 73

(Pour toute correspondance, joindre une enveloppe timbrée, SVP.)

24, rue Monge
75526 Paris

Métro : Cardinal Lemoine
Tél :
(1) 47 00 78 38

Les forces des ténèbres

Cette petite sélection représente, en vrac, monstres et boss ennemis.

Certains élémente du décor sont en 3D polygonale.

L'animation des attaques est éblouissante.

Le sol est en 3D mappée tandis que les personnages sont en 2D zoomée.

Riglordsaga

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	SEGA
genre	RPG

Un mélange de mapping et de zoom du plus bel effet.

Animation et graphisme démentiels.

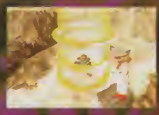
Une musique envoûtante.

Les textes en japonais.

Zoom et rotation illustrent cette transformation en dragon.

La magie

La magie n'est pas en reste. Les animations qui illustrent les sorts que vous lancez sont, à l'image des combats, hautes en couleur.



exemple, d'un sort offensif ou défensif ; quoi qu'il en soit l'effet est garanti ! Du point de vue de la jouabilité, c'est un peu plus délicat dans la mesure où tous les textes sont en japonais. L'habituée des jeux de rôle arrivera à se dépêtrer après quelques dizaines de minutes de tâtonnements grâce à la possibilité de définir les menus disponibles en combat. Incontestablement, Riglordsaga est le premier jeu de rôle qui fait vraiment cracher ses tripes à la Saturn. Mais j'hésite encore, je ne saurais que trop vous conseiller d'attendre la version anglaise (à défaut de française) pour apprécier toute la saveur du scénario. Je dois cependant reconnaître que, pour une fois, j'hésite entre céder au coup de foudre ou à la sagesse.

Wolfen,
de plus en plus amoureux de la Saturn.

Pour la sortie officielle en Europe de la Playstation de Sony, MICROMANIA & SONY vous offrent un magnifique T-Shirt avec l'achat de la Console !!

La Playstation de Sony
Version européenne officielle !

T-Shirt double col renforcé 100% coton Made in USA

OFFRE VALABLE POUR LES 2 000 PREMIERS ACHETEURS d'une Console Playstation officielle Sony dans TOUS LES MAGASINS MICROMANIA !!

Caractéristiques
- CPU : 32 Bits RISC chip @ 33 MHZ
- Animation : 66 millions de Pixels/s
- Affichage : 640 x 480 haute résolution
- Graphismes : 16 millions de couleurs, polygonisur et processeur 32 Bits spécialisée en animation 3D (360 000 polygones par seconde), mapping, gouraudshading en temps réel, zoom, rotations, effets spéciaux
- Son stéréo laser.

Console livrée avec 1 Control Pad

NEW RAYMAN
Les dernières images de rayman pour une sortie mondiale en février ! Le jeu de plateforme phare dans Super Nintendo fête un quatre de Grand Prainsel

GRATUIT avec l'achat de la Console !!

NEW DARK LEGEND
11 combattants de la Chine Impériale prêts à combattre et tuer ! Une variété phénoménale d'armes et de mouvements ! Une adaptation fidèle de la borne d'arcade !

NEW BOXER'S ROAD
Une mannequinette qui en a bouffé comme un chemin de circulation aquatique ! Une profondeur de jeu et un maîtriser à coupler le souffle.

NEW VAMPIRE
Le dernier mouvement de CAPCOM. Cette adaptation directe à l'arcade vous permettra de découvrir 11 personnages différents dans des décors fabuleux.

NEW DESTRUCTION DERBY
Une super course de voitures, sur un sous sur pneus ! Des mouvements à vitesse incomprenables grâce au calcul de commutation physiquéen.

HYPER FORMATION SOCCER NEW
La référence du football sur ps1 ! Les dés ont à commencer. Des mouvements multiplier et une action pourtre de la réalité !

NEW NBA TE
La simulation "Star" d'Electronic arts pour Ps1 du vient supprimée ! Plus de 1120 zones de tirs, plus de pourcentage réelles et des bonus à récupérer sur le terrain qui vous transmuent !

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Ouverture d'un nouveau magasin MICROMANIA
MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93606 AULNAY-SOUS-BOIS - Tél. 48 54 73 07
GEANT !!

LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA BVD DES ITALIENS — Ouvert tous les dimanches
Passage des Princes
5, boulevard des Italiens
Paris 2e - Tél. 40 15 93 10

MICROMANIA EVRY 2 — NEW
Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2 — NEW
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA EURALILLE — NEW
Tél. 20 55 72 72

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES — Ouvert tous les dimanches
Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE ETOILE
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Tél. 20 05 57 58

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux !!
(1,27 F. la minute)

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

ABBR1 SP12 J19 P9 C07 PL10 Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	29F soit GRATUIT pour toute commande minimale de 200F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐	Total à payer = F

Nom .....
Adresse .....
Tél. .....
Code postal ..... Ville .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE — Date d'expiration ..../.... — Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 00
OUVERT DE 8H à 19H DU LUNDI AU VENDREDI

Règlement : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement — N° de membre (facultatif) .....

Entourez votre ordinateur de jeux : 3DO ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ GBoy ☐ Megadrive ☐ GGear ☐ Super Nintendo ☐ Playstation ☐ Saturn

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 1er octobre 95.
Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance

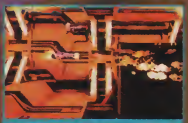
Philosoma

PlayStation

Ah ! ces aliens ! toujours à faire les malins à la première occase : invasions, attaques d'innocents, braquages de vieilles dames... À croire qu'ils n'ont qu'une envie : vous voir débarquer pour leur pêter la tronche. Et vous, casser de l'alien, vous aimez ça. Tellement que vous voulez toujours tout savoir du dernier shoot them up en date. Surtout quand il débarque sur une console 32 bits.
Ici, votre mission consiste à faire une descente dans une base ennemie pour aller y flinguer l'infâme chef des aliens (rassurez-vous, il y a encore des tonnes de chefs aliens en réserve pour les prochains jeux). L'attaque se déroulera en quatre phases, chacune se décomposant en quatre ou cinq niveaux. Entre chaque phase, vous pourrez enregistrer votre progression sur une memory card. Vous faites partie d'une escadrille, mais vos coéquipiers se font bizarrement discrets lors des combats. On ne les voit que lors des scènes intermédiaires canon qui lient les niveaux. Ces derniers ont la particularité intéressante de se jouer sous différents angles, imposés par la console. Philosoma est ainsi successivement un shoot them up vertical, horizontal, en 3D arrière et en 3D latérale. Cela donne une bonne pêche au jeu, qui en plus est beau et jouable. Au-delà des scènes cinématiques, la réalisation a été soignée : musique rythmée, bonne animation, et graphismes globalement bons bien qu'inégaux. Quelques couleurs peuvent en effet être qualifiées de dégueulasses, mais les effets spéciaux les rattrapent bien. Les décors sont parfois en 3D, appartant un effet de profondeur unique. Et prouvant, comme Clockwork Knight 2 sur Saturn, que mélanger de la 3D et de la 2D est une recette qui présente un intérêt certain.
Résumons : Philosoma est bon shoot them up, joli et maniable. Mais subsiste un défaut... commun à trop de productions Sony : la durée de vie est trop courte. Malgré les trois niveaux de difficulté, seul les joueurs les moins bons y trouveront leur compte. D'autant plus que, une fois terminé, le jeu ne possède pas assez de variété pour que le joueur ait une nouvelle fois envie d'y retourner.

Mélouse

Les explosions restent un peu trop longtemps sur l'écran. Résultat, la confusion y est totale.


Effets de lumières sympathiques pour ce level très speed où il faut slalomer entre les piliers d'une base.

Le niveau du réacteur est circulaire. L'effet de perspective est bien rendu, mais les couleurs gênent la vision.

Le premier niveau est techniquement intéressant. Les décors de fond sont en 3D, et les astéroïdes gérés par rotations.

Encore un niveau utilisant de la 3D mappée pour tout le background. L'impression de profondeur est saisissante.

Il ne s'agit pas d'une scène intermédiaire, mais bel et bien d'un niveau en 3D, comparable à celui de Panzer Dragoon.

La phase 2

Pour une fois, un jeu de tir possède une once de scénario. Les niveaux de tir ont ainsi été « emballés » dans des scènes cinématiques qui les justifient. La preuve en image avec la phase 2.

Shoot'em up latéral classique pour le premier level.

Le vaisseau du joueur se transforme. (cinématique)

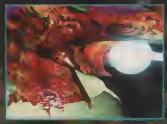
L'unique niveau en vue latérale 3D.

L'escadrille s'engouffre dans un tunnel. (cinématique)

Un train fou tente de vous broyer dans le tunnel.

On dirait que la police locale vous a repéré... (cinématique)

Il faut flinguer la police et attaquer le vaisseau mère.


Celui-ci finit par se transformer puis vous suit... (cinématique)

... dans un dédale de ferraille où vous l'achèverez.

Philosoma

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
SONY

genre
TIR

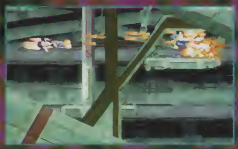
De beaux effets.
Des perspectives variées.
Les scènes cinématiques bien intégrées au jeu.

Trop court.
Beaucoup trop court !

D'un point de vue général, les niveaux en 3D sont plus jolis, mais aussi légèrement moins jouables.

Les armes

On possède quatre armes différentes pour calmer les aliens. Le tir simple en rafale est le plus efficace. Le tir arrière doit quant à lui être utilisé dans certaines conditions uniquement. Le tir condensé — style R-Type — n'est pas très convaincant, tout comme le laser, dont la puissance est trop faible.



Alors que la Saturn française est vendue avec Virtua Fighter et que l'épisode deux est prévu pour fin 95-début 96 au Japon, voici venir la version remix du célèbre jeu de combat en 3D. Pas de surprise, ce jeu ressemble en tous points à l'original... À la différence près qu'il n'a rien à voir. Je m'explique. Question jouabilité, rien n'a changé. Les coups sont les mêmes et les habitués retrouveront leurs marques. C'est au niveau esthétique que la différence se fait sentir. Le sol et les personnages ont entièrement été mappés, et les textures qui les habillent, très réussies, augurent le meilleur pour Virtua 2. Les clignotements de polygones ont aussi disparu. La gestion graphique est splendide et les bugs qui osent se manifester restent rares. Bref, inutile de s'étendre des heures sur ce jeu, nous en avons déjà amplement parlé.

Le replay du fameux giant swing de Wolf.

Les femmes, entre elles, peuvent être de véritables furies. Démonstration ici, dans ce match Sarah-Païï.

Virtua Fighter Remix

Saturn

L'avis de Wolfen

« Je n'ai jamais aimé le cubisme, ni en peinture et encore moins dans les jeux vidéo. C'est probablement pour cette raison que je n'ai jamais pu ou voulu me pincher sur le cas Virtua Fighter. C'est donc avec un a priori certain que j'ai jeté un œil sur la version remix. Là, j'avoue que j'en suis resté baba ! La qualité graphique approche de très près celle des Toh Shin Den et autres Tekken. En ce qui concerne la jouabilité et l'éventail de coups proposés, je dirai que les jeux de baston de la PlayStation tiennent de la science-fiction par rapport à VF Remix, autrement plus réaliste (si tant est que l'on puisse parler de réalisme dans ce type de jeu). »

Wooshh ! La balayette de Lau rate Wolf de très peu. Le catcheur canadien risque de se venger...

L'avis de Bubu

« Virtua Fighter devient enfin un jeu digne d'une 32 bits ! Au niveau de la réalisation technique, il équivaut pratiquement à Tekken (lissage de Gouraud en moins). Il reste donc en dessous de l'inégalé Toh Shin Den... En ce qui concerne la jouabilité, je m'embrouille avec ces quarante-douze coups répartis sur deux boutons, et la parade sur un autre. Vf est clairement plus technique que les deux jeux PlayStation, mais ne cherchant pas à devenir ceinture noire cinquantième dan à un jeu de baston, ce "surplus" technique m'est indifférent. Je préfère un surplus de réalisation... et donc jouer à Toh Shin Den. »

L'avis de Stef le Flou

« Neuf mois, il aura fallu attendre neuf longs mois pour avoir une version décente du jeu qui a fait vendre la Saturn. Avec Panzer Dragoon, la Saturn dépoire maintenant de deux titres qui exploitent ses possibilités. Cette nouvelle version donne vraiment envie de se plonger dans le jeu. Je n'adresserai qu'un seul reproche à ce jeu : son option Replay. Pas de ralenti et des angles de vue qui ne permettent malheureusement pas d'apprécier l'enchaînement final. Quel dommage que ce Remix ne soit pas vendu avec la Saturn française...
Il n'y a pas de petite profit. »

L'avis d'Iggy

« Enfin ! Enfin, on ne me prend plus pour un fou quand je dis que la Saturn est capable d'offrir des jeux de bastion aussi réussis graphiquement que ceux de la PlayStation. Enfin, on ne nous regarde plus comme des aliéné. Chris, Terry et moi, lorsque nous affirmions que Virtua Fighter est un jeu général qui possède un gameplay et une profondeur inégalée. Ce Remix nous a tous réconciliés (à part Butru, mais ça n'est pas de sa faute : il est né comme ça) et a déclenché une grande vague de Virtua-fightermania à la rédac. Voilà qui laisse augurer du tout bon pour Virtua Fighter 2. »

Le coup de coude d'Akira est incroyablement rapide et efficace. À utiliser sans modération.

Signalons simplement qu'ainsi relooké, Virtua Fighter attire beaucoup plus le regard, et tous ceux qui ne s'y intéressaient pas parce qu'ils le trouvaient laid n'ont plus qu'à réviser leur jugement. Seule retenue : il est dommage que Sega France, à la différence de Sega of America, ne garantisse pas un système d'échanges pour les possesseurs du Virtua original lorsque cette version Remix sera importée... Allez ! Messieurs, un petit effort s'il vous plaît, il est encore temps de se décider.

Chris

Virtua Fighter Remix

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
SEGA
genre
COMBAT 3D

Le relookage complet et très réussi des joueurs. Au plaisir du jeu s'associe celui des yeux.

Virtua Fighter Remix reste Virtua Fighter, dans le fond. Et quand on possède déjà l'original...

AKIRA

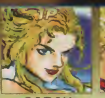
PAI

LAU

WOLF

JEFFRY

KAGE



SARAH

JACKY

Comparaison

Voici côte à côte une photo du Virtua Fighter original et une autre du remix. La différence est assez hallucinante, non ?

AVANT

APRÈS

Hop, d'une balayette Akira envoie son double à terre !

D'un coup violent qui écrase Akira, Lau remporte le match.

Le premier jeu de plate-forme de la Saturn, c'est un petit bonhomme du nom de Pepperouchau qui l'a inauguré. Déjà très réussi, Clockwork Knight premier du nom avait attiré le regard mais pas toujours suscité l'admiration. Les mois se sont écoulés, une suite a finalement vu le jour, et c'est celle-ci que nous vous proposons de découvrir ici. Attention, vous allez en prendre plein les mirettes... Pepperouchau est un jouet. Un petit chevalier rutilant et cliquetant, tout simple, qui se meurt d'amour pour une poupée blonde et mignonne aux grands yeux claires. Son rival de toujours est un chevalier blond aux manières parfaites et à qui tout réussit. Le genre de personnage énervant quand vous êtes maladroit et accumulez les gaffes. Jaloux de passer au second plan aux yeux de sa dulcinée, Pepperouchau fait donc tout pour attirer l'attention de la belle... et l'occasion de se distinguer est toute trouvée lorsque celle-ci, fort malheureusement, se fait enlever.

Voici un passage hallucinant où, frappant des miselles, vous les envoyez vers le fond du décor, sur des ennemis.

Clockwork Knight 2

Saturn

Les boss

Voici quelques-uns des boss du jeu. Le premier que vous rencontrerez n'est autre que le méchant de fin du Clockwork I. Ensuite, vous ferez la connaissance de petits nouveaux, comme la pieuvre de la baignoire ou bien de boss en papier, qui se transforme en gorille, en léopard puis en chauve-souris.

Un régal pour les yeux

Clockwork 2 est une véritable vitrine des possibilités techniques de la Saturn, et ceux qui doutaient avec plus ou moins de bonne foi des capacités de cette console risquent de laisser bêtement pendre leur mâchoire inférieure à la vue de ce jeu. Une intro

Ce canard vous sauve des vagues qui déferlent sur vous.

Cinéma

Les scènes en images de synthèse sont nombreuses dans Clockwork 2. Prenez le temps de les admirer, elles en valent souvent la peine.

en images de synthèse étonnamment longue vous accueille avant même que ne s'affiche la page de présentation (voir encadré). Une mise en train sympathique avant le jeu. Comme dans le premier Clockwork Knight, Pepperouchau se déplace dans les différentes pièces de la maison, rencontrant chaque fois de nouveaux ennemis, de nouveaux dangers. Chambres des enfants, salon, salle de bains... Ce qu'un être humain franchit en deux pas, le petit chevalier d'or met des heures à le traverser.
Muni de son éternelle clé tueuse d'ennemis et ouvreuse de serrures,

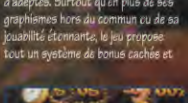
Les courses poursuites sur rail sont speed et particulièrement rigolotes.

Même les cartes des diverses pièces, magnifiques, ont bénéficié de soins particuliers.

Pepperouchau n'a peur de rien. Déambulant dans une petite maison en bois (admirez les textures !), il escalade les échafaudages les plus haut, ou bien matraque ses adversaires jusqu'à les faire exploser. Dans la salle de bains, la baignoire crée des vagues qui emportent tout sur leur passage. Pour passer, la présence opportune de canards en plastique (très rigolos) vous aidera beaucoup. Et les challenges se suivent, toujours plus ardus : la bibliothèque avec ses ouvrages énormes qui manquent de vous écraser, la pendule avec ses

En actionnant le robinet, un système de plate-forme vous laisse passer. Mais ça glisse !

systèmes de mécanismes diaboliques qui vous broient sans pitié, le chemin de fer suspendu où les allers-retours entre l'arrière et l'avant du décor sont fréquents... et puis bien sûr il y a les boss, à l'air faussement sympathique, dont nous vous présentons quelques spécimens en encadré.
Magnifiquement réalisé, Clockwork Knight 2 est une valeur sûre qui devrait rallier un grand nombre d'adeptes. Surtout qu'en plus de ses graphismes hors du commun ou de sa jouabilité étonnante, le jeu propose tout un système de bonus cachés et



Voici un niveau caché qui vous servira de raccourci et vous procurera des tas de bonus.

de passages secrets qui ravirent les fans pure et durs de plate-forme. Pour Pepperouchau, cet épisode représente une véritable consécration, et elle est méritée. À partir de maintenant, le chevalier maladroit devient un de mes héros préférés...

Chris
se prépare à l'adoubement.

La chambre des enfants, avec les jouets en pagaille, est peut-être le stage qui colle le mieux à l'esprit du jeu.

Clockwork Knight 2
(Pepperouchau's Adventure)

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
SEGA
genre
PLATE-FORME

Les textures et l'effet de des décors.

Un mélange de 2D et de 3D réussi.

Un jeu bourré d'idées.

Certaines musiques deviennent rapidement saoulantes (mais bon...).

L'avis de Bubu, impressionné

« Waouh, les aventures de l'épé machin sont décidément spectaculaires ! Jamais une 3D n'a été aussi belle et fine sur cette console, les perspectives et les textures sont surprenantes (même Panzer Dragon est largué, mais il est plus speed). De plus, l'intérêt ludique est présent, avec plein de mécaniques à déclencher de façon logique, et un coup de théâtre tous les 20 cm (franchement, Donkey Kong sur SN est lui aussi largué !).
Seul le contrôle du perso est un peu zarbi, un peu mou. Hé bien, elle me plaît, hein, elle me plaît la Saturn ce mois-ci ! »

Pretty Fighter X

Saturn

C'est l'œil hagard et avec un sourire niais aux lèvres qu'Iggy se poste derrière moi alors que je branche Pretty Fighter X. Tout en essuyant d'une main maladroite les gouttes de sueur qui perlent sur son front (une histoire de climatisation, à ce qu'il paraît...), il me demande d'une voix rauque ce que vaut le jeu. Très professionnel, je lui réponds qu'une page suffirait ! Mais non, il en réclame deux-chef une de plus, et l'air hypnotisé qu'il adopta par la suite me fit comprendre qu'il était inutile de contre-argumenter.

Dans sa conception, PFX est un jeu très classique : nous avons affaire à un jeu de baston réunissant douze combattantes, dont chacune possède différents pouvoirs spéciaux. Bon, rien de très nouveau ! C'est au niveau de l'« habillage » que le jeu fait très fort avec ses séquences animées et ses écrans fixes, qui nous montrent les donzelles dans des tenues plus ou moins habillées. Il faut bien l'avouer, rien que pour ça ce CD vaut le détour (non sang, nous ne sommes que des hommes !). Mais sur l'aspect jeu proprement dit, là Iggy voulait de jolies filles sur deux pages, soit, il les aurait ! Ce que le chef veut, Dieu le veut (même si c'est celui des satyres).

Le mélange de digits et de dessins, pour les décors de fond, donne un résultat un peu spécial. Faut aimer.

les choses sont moins réjouissantes. Si la jouabilité est plutôt bonne (les coups sortent bien, l'animation est fluide...), PFX pèche par manque de coups spéciaux et ceux que les filles développent frisent souvent le ridicule. Résultat : l'aspect combat pur est pour le moins décevant, et les amateurs du genre n'y trouveront sûrement pas leur compte. Eref, nous voici devant un jeu idéal pour ceux qui privilégient la forme (voire les formes) par rapport au fond.
En regardant certaines séquences, on peut les comprendre...

Chris

Le Dragon Punch de la belle écolière lui permet de passer au travers des tirs de la serveuse. Classique !

Ce bost est un ange... vicieux

Le bœs de fin de Pretty Fighter X est une adorable blonde qui a l'air de passer son temps à prier... mais elle cache bien son jeu. Si vous désirez jouer avec, avant d'aller sur l'écran de sélection des personnages, appuyez simultanément sur X, Y et Z. Elle fera alors partie des filles sélectionnables.

Pretty Fighter X

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
IMAGINEER

genre
ÉMOUSTILLANT

Un nombre impressionnant de DA très drôles.

Des nanas super bien roulées.

Un jeu qui attise l'imagination...

Côté combat pur, le jeu est malheureusement très léger.

Dessins animés en pagaille

Lorsque vous choisissez une fille pour participer au tournoi, un court DA vous la montre en situation : la plupart du temps, il y a des méchantes, tout le monde se bat et elle gagne. Quand vous avez terminé, un autre DA vous est présenté. Comme il y a douze charmantes demoiselles dans Pretty Fighter, vous aurez donc droit à vingt-quatre séquences. Rien que ça !

Quand je vous disais que les filles faisaient des tas de truces rigolos dans le jeu... Pour preuve !

Shin Shinobi Den

Saturn

Shinobi, est une référence en matière de beat them up ! Depuis que ce jeu est apparu en arcade, il a fait de nombreux émules. Son principe est simple : le héros (un ninja) dispose d'un sabre pour combattre au corps à corps et de lames qu'il lance sur les ennemis éloignés. Il faut alterner les deux modes de combat, et sauter d'un plan à un autre (du sol sur un toit...). Oublions le scénario de ce nouveau Shinobi (le ninja s'est fait enlever sa meuf...) pour voir ses caractéristiques par rapport aux autres.

Cette fois, notre ninja possède de nombreux coups au sabre. Il peut frapper dans toutes les directions, faire des coups spéciaux, parer. Il peut encore effectuer des roulades et doubles sauts. Par contre, il se sert nettement moins de ses lames (rares et peu efficaces) ainsi que de ses sorts (trois seulement, dont deux qui ne s'utilisent pas quand on le veut). Cet aspect technique réjouit les fans de Street (Chris et Terry adorent). En revanche, il déconcerte les vieux fans de Shinobi (comme moi). Les situations sont toujours assez variées avec des scènes mélangeant plate-formes et combat. J'avoue rester un peu sur ma faim : à mon avis, il manque à ce jeu ce petit quelque chose que possèdent les titres d'anthologie (comme le premier Shinobi en arcade ou le Super Shinobi de la Megadrive). Quant à la réalisation, le résultat est mitigé. Au premier abord, Shin Shinobi Den exploite correctement la Saturn (graphismes digitalisées, scènes cinématiques...) mais de

Quelques scènes s'apparentant à un jeu de plate-forme offrent une sorte de répit au guerrier. Ici, on ne peut pas mourir !

Le ninja blanc se sert de son sabre pour trancher les ennemis...

... ou, éventuellement, de lames aiguisées pour les planter.

Shinobi possède une bonne dizaine de coups au sabre, l'arme de prédilection dans cet épisode, au détriment des lames.

L'avis de Chris Shinobi Man

« Au premier abord, ce Shinobi veut paraître un peu curieux. Le jeu, à priori, n'a rien d'extraordinaire. Et puis en s'y essayant, on découvre que le héros possède une grande palette de coups, qu'il est très maniable, et que le jeu est en fin de compte extrêmement technique. Les meilleurs d'entre vous s'en réjouiront sûrement et verront là une occasion de mettre à l'épreuve leurs réflexes souvent émoussés par des jeux trop faciles. »

Entre chaque niveau, une scène cinématique ravira les amateurs des Power Rangers et Iggy, à qui je dédie cette image fixe.

Z'ont pas trop bossé les boss !

Boss 1 : Il est chaud The Mask !

Boss 2 : ha que Johnny ringard !

Boss 3 : la Grenouille gazouille.

Boss 4 : Stef le Flou ?

Monde 5 : y'a pas d'boss !

Boss 6 : c'est Warlock lui !!

Sors moi d'là !

Sort Shintô.

Sort du dragon.

Dédoublement de personnalité.

Shin Shinobi Den

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	SEGA
genre	BEAT THEM UP

LE beat them up de Sega sur Saturn.
Assez technique.
Scènes relativement variées.
Neuf niveaux.

De grosses faiblesses dans la réalisation.
Style classique quand même.
La sous-exploitation des « shurikens » et des sorts.

nombreux éléments ont été bâclés (sprites ennemis, quelques animations, musiques, etc). Finalement, ce Shinobi s'avère correct mais reste en-deçà de ce que l'on était en droit d'attendre. N'en déplaise à Chris, on attendait une suite digne de ce nom !

Bubu,
Shinobi Zen.

Je rêvais d'un autre monde, tralala !

Monde 2 : la forêt enchantée.

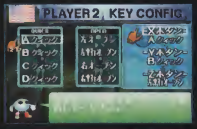
Monde 3 : le bras dans la chaussette !

Monde 4 : pagode labyrinthique.

Monde 5 : train fantôme-ninja.

Monde 6 : la forêt amazonienne.

Monde 7 : de jonque en jonque.



Virtual Volley Ball

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	IMAGINEER
genre	SIMU DE VOLLEY

Le graphisme polygonal réussi.
L'animation réaliste.

Le sol tramé.
Les commentaires et la musique.
Les effets spéciaux désynchronisé.

En général, les simus de sports collectifs sur console se limitent aux grands classiques type foot ou basket. Les sports plus confidentiels comme le volley sont nettement moins bien servis. En matière de volley, les seules références restent le Super V' Ball de la NEC et Hyper V' Ball sur SN, des simulations somme toute assez simplistes. Avec Virtual Volley Ball, la 32 bits de Sega se met à l'heure du volley.
Comme la plupart des jeux branchés sur les consoles nouvelle génération, Virtual Volley Ball utilise des graphismes en 3D à base de polygones recouverts de texture. Au cours des premiers matchs, le sentiment d'être assisté par la console est flagrant. On a l'impression que le but consiste simplement à appuyer sur les boutons au bon moment.

« Ball In » : le verdict est clair, le joueur vert ne parviendra plus à sauver la balle.

Virtual Volley Ball

Saturn

Avec un peu de recul, on constate que l'on peut utiliser des combinaisons de touches pour modifier placement et tactique de l'équipe. C'est d'ailleurs le seul moyen dont vous disposez pour déplacer les joueurs, mais il nécessite pas mal de pratique.
Bref, s'il semble possible de développer un jeu intéressant et réaliste, quelques petits défauts viennent toutefois noircir le tableau. On déplore notamment le manque de finition apporté à la réalisation : les sols, par exemple, ne sont pas mappés. Bref, ce volley ne figure pas au top de ce qu'on peut espérer sur une telle machine mais il s'avère suffisamment réussi pour contenter les amateurs de ce sport, si peu gâtés par les éditeurs.

Wolfen

Superbe smash russe de la ligne des trois mètres malgré la tentative de contre chinoise.

Les vues

Virtual Volley Ball propose trois angles de vue différents. La vue virtuelle est quelque peu troublante à cause du bandeau de score qui masque une partie de l'écran. La vue TV simule une retransmission télévisée. Enfin, la vue de haut semble être la plus jouable.

D'après l'avis quasi unanime de la rédac (je suis le seul réfractaire), Konami avait pondu le meilleur jeu de foot sur 16 bits. On guettait donc avec impatience leur première production en la matière sur 32 bits. Entièrement en 3D texturée, y compris les joueurs (ce qui est une première sur console), on s'attendait à ce que Winning Eleven ouvre de nouvelles perspectives dans le domaine de la simulation de foot. Quelle déception ! Et à tous les points de vue. Comme vous l'avez surement remarqué en contemplant les photos, les joueurs sont difformes, et l'on est obligé de se forcer un peu « pour y croire », mis à part sur les plans larges.

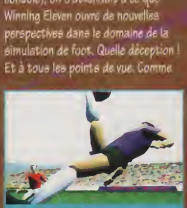
Carton rouge

Leur animation d'ailleurs ne vaut guère mieux, puisqu'on ne note aucun progrès par rapport aux jeux classiques ! La palette de mouvements des joueurs apparaît même franchement limitée. Et alors, ça sert à quoi que Sony y se décarcasse ? Hmmm ? Si c'est pour nous pondre des jeux 3D qui n'arrivent pas à la cheville des bons vieux titres en bitmap des 16 bits ! Et même si l'animation du jeu se révèle tout à fait bonne, avec des mouvements de caméra aussi impressionnante qu'inutiles, la réalisation nous laisse sur notre faim. Et la jouabilité a un goût d'inachevé. La réponse des commandes est assez aléatoire, et les défenseurs prennent systématiquement la balle au moindre tacle. Et par-dessus, s'il vous plaît, balançant de ce fait leur victime le menton dans l'herbe. Tout cela au nez et à la barbe de l'arbitre, aussi indifférent au jeu que vous devrez l'être à la vue de ce CD dans le rayon d'un revendeur.

Milouse

Regardez-moi ces bedaines ! Vraiment ridicules...

La vue large est la seule vraiment jouable.



Et comme toujours, une intro en images de synthèse.

J.League Jikkyou Winning Eleven

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	KONAMI
genre	SIMU DE FOOT

Mouvements des caméras sympa.

Persos graphiquement trop simples.

Jouabilité douteuse.

Comportement des joueurs.

PlayStation

J.League Jikkyou Winning Eleven

Comme tête, but. Classique... mais pas si évident. Essayez plutôt de tirer n'importe comment, c'est plus efficace...

On peut, au choix, recomposer son équipe à partir de l'effectif de chacune. Il s'agit des vrais joueurs du championnat nippon.

Shining Wisdom

Saturn

Depuis deux ou trois ans, la saga de Shining Force s'est largement imposée comme un must en matière de RPG/stratégie. Les premiers volets développés sur Megadrive et Mega CD avaient tous en commun des combats très axés wargame. Shining Wisdom, le premier volet de cette saga sur Saturn, a hélas totalement perdu cet esprit stratégique. On se trouve désormais face à un jeu d'aventure/rôle beaucoup plus classique qui s'inspire largement de Zelda ou de Secret of Mana.

D'un point de vue commercial, c'est à n'en pas douter un bon calcul car ce type de jeu plaît à un très large public. Mais les fidèles de Shining Force, comme Matt ou moi, regretteront cet « sbâtardissement ».

Au début, c'est dans vos rêves que se déroule l'action.

L'esprit wargame de Shining Force a été délaissé au profit d'une action « à la Zelda ».

La superbe séquence d'intro animée vous envoûtera littéralement.

Comme d'habitude, le souverain local vous raconte ses misères.

Côté réalisation, le bilan est plutôt mitigé. Le jeu est certes accompagné d'une intro 100 % en images de synthèse et de superbes bandes-son de qualité CD qui créent une ambiance sonore étonnante. Toutefois, la réalisation graphique s'avère un peu légère pour une machine de ce calibre. Comme dans Arc the Lad sur PlayStation, on a davantage l'impression de se retrouver devant un jeu 16 bits amélioré (avec en particulier de très beaux zooms) que devant un jeu vraiment conçu pour une 32 bits.

Pour apprécier l'histoire à sa juste valeur, il vous faudra attendre une traduction française (ou au moins anglaise) car les dialogues sont nombreux dans cette version japonaise, ce qui ne facilite pas la tâche de l'occidental moyen.

Wise Wolf

À chaque étape, un texte indique la tâche à accomplir.

Shining Wisdom

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	SEGA
genre	RPG

Un jeu de rôle sur Saturn.
L'intro et le son fabuleux.

Les textes en japonais.
Le graphisme plutôt décevant.

Avec DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

7 Nouveaux Magasins en France ...!
SETE - *11, rue Mario Roustan*
ANNEMASSE - *11, rue Adrien Ligué*
LA REUNION - Le Tampon
Arcades des 600 - 199, r Hubert Delisle
DUNKERQUE - *14, rue Royer*
CHOLET - *11, rue Clémençeau*
AJACCIO - *Galerie Napoléon - Cours Napoléon*
AGEN - *101, cours Victor Hugo*
Pour Ceux qui ont du mal à Compter ça fait en tout 52 Magasins !...

Vos Intérêts Sont en Jeux !

AGEN Tél : 36-68-22-06
AIX en Provence Tél: 42-21-95-26
AJACCIO Tél: 95-21-19-05
ALBI Tél : 63-49-94-40
AMIENS Tél : 22-92-28-85
ANGERS Tél : 41-87-59-14
ANGOULEME Tél : 45-94-43-15
ANNECY Tél : 50-45-75-71
ANNEMASSE centre Tél:50-87-16-75
AVIGNON Tél : 90-82-22-61
BAYONNE Tél : 59-59-41-61
BLOIS Tél : 54-78-97-38
BORDEAUX Tél : 56-01-13-19
BOURGES Tél : 48-50-71-44
BREST Tél : 98-46-59-10
BRIVE la Gaillarde Tél : 55-17-92-30
CAEN Tél : 31-38-88-66
CHAMBERY Tél : 79-69-54-50
CHALON S/Saone Tél : 85-42-98-58
CHOLET Tél : 41-46-06-01
DIJON Tél : 80-58-95-94
DUNKERQUE Tél: 28-66-73-73
EVREUX Tél : 32-62-54-72
FREJUS Tél : 94-53-64-18
GRASSE Tél : 93-36-34-45
GRENOBLE Tél : 76-47-14-25
LA REUNION TAMPON Tél : 27-87-76
LA ROCHELLE Tél : 46-41-29-01
LE HAVRE Tél : 35-22-72-55
LYON Tél: 78-60-33-60
METZ Tél : 87-36-33-33
MONTAUBAN Tél: 63-66-57-33
MONTLUÇON Tél : 70-05-94-82
NICE St Laurent du Var Tél : 92-12-87-30
NIMES Tél : 66-21-81-33
NIORT Tél : 49-77-05-13
ORLEANS Tél : 38-77-98-30
PARIS * Tél : (16.1) 45-04-13-10
PERIGUEUX Tél : 53-09-84-00
QUIMPER Tél : 98-95-12-48
RODEZ Tél : 65-68-94-58
ROUEN Tél : 35-89-60-33
SETE Tél: 67-74-81-46
St BRIEUC Tél : 96-62-33-13
St ETIENNE Tél : 77-41-84-79
St QUENTIN Tél : 23-64-15-07
STRASBOURG Tél : 88-22-54-81
TARNOS Tél : 59-64-18-66
TOULON Tél : 94-91-39-69
TOURS Tél : 47-20-42-30
VALENCE Tél : 75-56-72-90
VARENNE Est Hôtelier Tél:(16.1)41-81-03-17
Ouvertures Prochaines
NANTES Tél : 36-68-22-06
MARSEILLE Tél : 36-68-22-06
TROYES Tél : 36-68-22-06
Villes Disponibles
LILLE - NARBONNE
REIMS - NANCY
LE MANS - LORIENT
CARCASSONNE - PAU
LE PUY - CLERMONT.F
NEVERS - CHARTRES
MELUN - CHERBOURG
BEZIERS - TARBES

l'Engagement des DOCKS

- *Vous Présenter les Dernières Nouveautés au Meilleur Prix*
  Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Etc...
- *Vous Racheter vos Anciens Jeux* **CASH** * *au Meilleur Tarif*
  Chaque mois l'Argus DOCK GAMES défini les Prix de l'Occasion
- *Vous Offrir un Choix de Jeux d'Occas Comme Nulle Part Ailleurs*
  Consoles, Accessoires, Cartouches, CD ROM et CD
- *En Direct du Japon et USA, les Derniers Goodies, DBZ et Autres*
  Cardass, Figurines, Posters, Mangas, Etc... Cartes MAGIC
- *Vous Informer 24h sur 24 et 7 jours sur 7* **36-68-22-06**
  Par un Simple Appel Téléphonique Partout en France (sans Indicatif)
  Les Infos sur les Magasins DG (Promos, News, H d'ouvertures, Etc..)
  Des Trucs et Astuces sur les Jeux et des Cadeaux à Gagner

SATURN

de SEGA + Virtua Fighter + 1 Pad
3390 *Frs TTC*

3DO FZ10

+ 2 Jeux + 1 Pad
Promo (nous consulter)

Play Station

de SONY + 1 CD + 1Pad
2099 *Frs TTC*
Une surprise pour toutes les Commandes fermes passées avant le 15 Septembre
DOCK GAMES Revendeur SONY France

Les Jeux Play Station:

Toshinden VF 399 Frs
Ridge Racer VF 369 Frs
Air Combat VF 399 Frs
Mortal Combat 3 VF 399 Frs
Tekken VF 399 Frs
Philosoma VF 369 Frs
Rayman - Le Foot de Konami
Cyberspeed - Parodius D
Aliens - Panzer Général
Etc, etc, etc !...

5 % de remise sur vos achats avec la SUPERCARTE DG**

En Septembre la SUPERCARTE est remise Gratuitement pour tout achat d'une Console Neuve

Vous avez en Projet un Magasin de Jeux Vidéo dans une Ville de plus de 50 000 habitants
Contactez nous, Ce sera peut-être Vous le Prochain DOCK GAMES.
Leader incontestable en France avec 60 Boutiques Spécialisées d'ici fin 95, notre Groupe , fort de son expérience, vous apportera les Gages de réussite dont vous avez besoin
Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat
Réussir n'est pas un hasard ce n'est pas non plus une fatalité.

Renseignements 24H sur 24: **36-68-22-06**

** Selon le stock des magasins, l'état la vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-... la taxation est de 2,19 F TTC / min.*
*** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. La remise de 5% sur jeux et accessoires seulement*

En bref, les jeux étrangers qui n'ont pas trouvé leur place dans notre sélection.

Blue Seed

machine
SATURN
éditeur
SEGA

Ce jeu de rôle, adapté d'un manga de Takada Yuzo, utilise un système de cartes original lors des combats. Sympa. Une foultitude de séquences « dessin animé » agrémente les combats et illustre telle ou telle action. De quoi saliver mais la multiplicité des dialogues (en niaouû) rend le jeu quasi impraticable pour l'occidental ignorant tout du japonais. Vivement la traduction !

Night Striker

machine
PLAYSTATION
éditeur
TAITO

Du jamais vu sur PlayStation ! Night Striker est la pire daube réalisée sur une 32 bits à ce jour. Bravo Taito ! Graphismes immondes, intérêt inexistant. Les jeux comme ça font rire tellement ils sont mauvais !

Race Drivin'

machine
SATURN
éditeur
TIME WARNER

Développé à l'origine en arcade, cette simulation de course fait son apparition sur 32 bits. Le mode d'origine est disponible ainsi qu'une version un peu plus belle avec mapping. Dans l'ensemble, le résultat fait assez vieillot. Amusant, sans plus.

Battle Monsters

machine
SATURN
éditeur
NAXAT

Dans ce jeu de baston, les sprites et les décors tout en digits sont extrêmement laids, la jouabilité moyenne, et l'intérêt des combats inexistant... On en vient à se demander, après quelques instants de perplexité, si cela n'a pas été fait exprès, et si un vrai jeu n'est pas caché sous cette chose immonde. Malheureusement, j'ai bien cherché ! Il n'y a pas de cheat mode. Si ; Power Off.

Ayrton Senna personal Talk

machine
SATURN
éditeur
SEGA

Ce CD-Rom n'est pas un jeu. Sega propose de nous embarquer pour un portrait multimédia du célèbre pilote tragiquement disparu le 1er mai 94. Si vous avez toujours rêvé d'entendre l'interview d'un Brésilien en anglais sous-titré en japonais, vous serez comblé. Si vous voulez une collection d'images insignifiantes diffusées sur un fond sonore planant, vous le serez tout juste. Car il ne faut pas se leurrer : le contenu de ce CD est très limité. Il faudra que Sega se démène un peu plus la prochaine fois s'ils veulent que l'on prenne leurs ambitions multimédias au sérieux.

The Aquanaut Holiday

machine
PLAYSTATION
éditeur
ARTDINK

Aux commandes d'un submersible high-tech, le Holiday, vous parcourez un immense océan. En route, vous créez des nurseries (option Build Reef) où les espèces proliféreront. Autre possibilité : communiquer avec les poissons à l'aide de quatre sons provoquant chacun un comportement spécifique. Un CD assez tripant à petite dose, mais trop peu interactif pour séduire le joueur « normal ».

Last Gladiators

machine
SATURN
éditeur
KAZE CO

Ce flipper propose quatre tableaux qui ne diffèrent que par leur nom. Car hélas, tous se ressemblent. À noter un autre défaut majeur : deux joueurs seulement peuvent participer. Heureusement, ce soft possède des graphismes travaillés, des animations aussi belles qu'inutiles et une jouabilité impeccable. Sympa mais le flipper ultime des 32 bits n'est pas encore né.

Greatest Nine

machine
SATURN
éditeur
SEGA

Greatest Nine saura séduire les amateurs de base-ball par ses options à foison, sa jouabilité et ses multiples angles de caméra. Les voix surexcitées et très drôles des commentateurs japonais viennent ajouter du piment à l'action, alors que la foule, en fond sonore, pousse des clameurs plus ou moins importantes selon ce qui se passe sur le terrain. Il ne manque que quelques scènes cinématiques.

DES MANGAS ET DES JEUX

Il y a quelques mois, *Player* vous éclairait sur les liens très étroits liant les mangas et les jeux vidéo. Mais l'actualité s'emballe : les jeux tirés de mangas sortent par paquets au Japon, ce qui nous a conduit à rempiler pour un nouveau dossier.

Mangas et jeux vidéo le retour !

Un dossier musclé signé

Chris (petit suisse), Inoshiro (fromage blanc), Elwood et Ripobe-San.

Avec la participation de Gundam, Dragon Ball, Go Go Ackman, Slam Dunk et les autres !

© Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha

Dragon Ball Z

PlayStation

L'épopée Dragon Ball s'est éteinte, mais les cendres du mythe sont encore chaudes, et c'est sans véritable surprise que l'on voit détraquer aujourd'hui DBZ sur PlayStation. Faisant les choses en grand, cette version vous propose carrément vingt-deux personnages (le sous-titre du jeu, Ultimate Battle 22, prend tout son sens). Autant dire que vous êtes bien tatillon si vous n'en trouvez pas un qui vous convient, et ne soyez pas bêtement contrariant en faisant exprès de vouloir jouer avec Mr Satan ou avec Dolon. Côté options, tout est assez classique : tournoi, jeu à deux, compétition jusqu'à huit joueurs (du quart de finale à la finale)... Rien d'extraordinaire, mais en tout cas rien d'important ne manque. En ce qui concerne le jeu, le meilleur côtoie le médiocre. Par exemple, le dessin animé d'intro se révèle particulièrement réussi. On a carrément l'impression d'admirer un nouveau générique télé. En ce qui concerne le jeu pur, c'est un tantinet moins réjouissant. D'un côté on admire les textures appliquées sur les décors, la fluidité de l'animation des personnages et la relative facilité avec laquelle on effectue les différents coups spéciaux, de l'autre, on ne peut s'empêcher de trouver le résultat d'ensemble un peu juste pour la PlayStation. Les personnages semblent « appliqués » sur les décors, comme s'ils étaient de trop, le jeu est sympa mais trop peu impressionnant... On reste constamment entre deux sentiments, en se disant que, effectivement, ce DBZ n'est pas mal, mais qu'il aurait pu être beaucoup mieux.

La super attaque de Gotrunks est redoutable. Il balance des dizaines de boules de feu à toute vitesse.

Vegeta, pas très réglo, lâche son final flash sur Goku (de dos).

Avant chaque match, des images fixes (ou très peu animées) vous montrent les combattants en train de se « chauffer ». Une manière de se mother.

Un adversaire en l'air, l'autre au sol, on voit venir les attaques !

Admirez !

Le dessin animé d'introduction de ce DBZ est fabuleux. Voici quelques images pour vous mettre l'eau à la bouche.

Les amateurs des différents DBZ de la Super Nintendo retrouveront facilement leurs marques sur PlayStation. C'est bien simple, la jouabilité est similaire, et le paddle est configuré en conséquence : un bouton de coup de poing, un autre de coup de pied, un pour envoyer les boules d'énergie et enfin le dernier pour changer de plan (comprenez pour aller dans les airs; la PlayStation ajoute ici un effet de profondeur assez réussi).

Le zoom

Contrairement aux versions SN, l'écran ne se splitte pas lorsque les adversaires s'éloignent l'un de l'autre. Ici, c'est un zoom qui est mis à contribution.

La même recette que sur SN

Les boutons du dessus, comme sur Super Nintendo, servent à faire avancer votre personnage plus vite d'un côté ou de l'autre. En ce qui concerne les coups et pouvoirs spéciaux, chaque protagoniste en possède une petite dizaine (mais il semblerait que certains soient cachés !), et l'équilibre entre combat au corps à corps et combat à distance est à peu près respecté. Un jeu assez intéressant, donc, mais les gens de chez Bandaï se sont tout de même assez moyennement creusé la tête.

Les antipathiques. Super Boo contre gros Boo.

Gohan semble bien téméraire face à l'attaque de C 18.

Seul avantage : ceux qui aimaient les versions 16 bits devraient, a priori, apprécier celle-ci. Dommage que cette mouture PlayStation soit si peu impressionnante (les super attaques, comme le kamehameha, sont assez minables) et exempte de toute véritable innovation.

Chris

Dragon Ball Z

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
BANDAÏ

genre
COMBAT

De nombreux personnages disponibles.

Une intro fantastique et quelques autres images assez réussies.

Un jeu qui ne profite pas des capacités de la PlayStation.

Les graphismes, sans être laids, possèdent un style assez curieux.

Personnages cachés

En participant au tournoi, vous aurez peut-être la surprise, si vous ne perdez pas de continue, de découvrir des personnages invisibles. Toujours à la pointe de l'actualité des tips, Lole et Magic Sam nous ont dégotté un cheat qui permet d'avoir cinq combattants supplémentaires. Dès l'apparition de la page titre (Dragon Ball Z - Ultimate Battle 22) faites sur le premier paddle Haut, Triangle, Bas, X, Gauche, L1, Droite et R1. Une petite séquence animée vous présentera les cinq nouveaux persos et la page titre sera différente.

« Jamais plus jamais » semble être la devise des développeurs japonais qui surfent sur le tsunami généré par la fin de la série culte !

Dragon Ball Forever !

Quelques semaines seulement après l'arrêt de la série (voir nos précédentes éditions), les jeux et produits dérivés du manga de Toriyama continuent de s'amonceler, à un rythme incomparable. Gageons que cette pléthore de nouveautés aura de quoi consoler les Gagatalliens, désormais orpheline... Commençons par une grande parenthèse sur le livre, le splendide « art-book », qui est le premier volume d'une série appelée à en compter sept, entièrement dédiés au mythe. Comme prévu, ce bouquin compile l'essentiel des illustrations couleur réalisées par l'artiste et son studio au cours de la « décennie Dragon Ball ». On s'y attendait un peu mais, quand même, quel CHOC ! Dire que cet album est magnifique serait sous-estimer outrageusement la réalité ! À moi Michel-Ange, Rubens et les autres : ce livre est GRAND !

Incontestablement, il s'agit d'un des plus beaux objets jamais consacrés à la série, le genre d'ouvrage que l'on achète en double : un pour regarder, feuilleter et aimer, un second pour le planquer au fin fond d'un coffre-fort, merveilleux artefact de l'« ère manga ». Il devient fou, penses-tu ami lecteur ! Lis ce livre et tu comprendras ! Et dire qu'il y en a encore six (6) à venir !

Côté jeux, les fans ne sont pas oubliés puisque (en plus de la version

PlayStation présentées dans ces pages), les éditeurs annoncent pas moins de trois nouveaux jeux DBZ ! Ce véritable festival commencera par une version Game Boy, qui sort ces jours-ci au Japon. Peu de temps après (courant septembre) devrait paraître un nouveau jeu sur Super Famicom. Enfin, cerise sur le gâteau, un DBZ sur Saturn est prévu pour novembre ! Ajoutons à cela, les probables prochains films, et on peut conclure que Son Goku et toute sa famille ont encore de beaux jours devant eux !

DRAGON BALL Z SUPER FAMICOM !

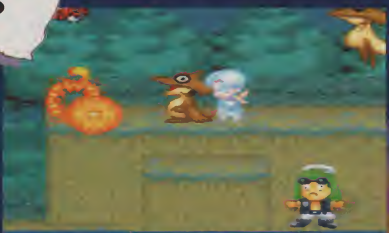
Dragon Ball Z connaîtra un nouvel avatar sur Super Famicom, attendu au Japon en septembre ou octobre. En avant-première, voici quelques écrans, introduction à un test plus poussé cet automne !

DBZ GAME BOY !

La nouvelle aventure de Son Goku et les autres sur Game Boy est attendue au pays du Soleil-Levant (et donc en import) pour le mois de septembre. Elle s'annonce d'ores et déjà très réussie mais les nombreux textes en japonais risquent de poser quelques problèmes... En revanche, on ne sait pas encore s'il y aura une version française...

DBZ SATURN !

Après la version PSX, il était normal que la Saturn accueille les persos de Toriyama. Cette nouvelle version 32 bits est prévue au Japon pour novembre... Au vu des écrans reproduits ci-dessous, elle promet d'être à la mesure des précédents beat them up tirés de la saga !



L'option « tête de mort » ne vous fait aucun mal. Elle vous permet par contre de tuer net vos adversaires.

Les sourcils froncés et le sourire narquois, Go go Ackman est de retour pour de nouvelles aventures placées sous le signe de la hargne et du « casseage de tête » à tout va.
Le déroulement du jeu est simple. Dirigeant le petit héros albinos, vous devez assommer vos différents ennemis

Go go Ackman 2

Super Famicom

en utilisant vos poings, vos pieds ou bien une des armes mises à votre disposition (sabre, pistolet ou boomerang).

Sobrement réalisé — les décors sont souvent assez vides et aucun effet extraordinaire ne vient faire s'écarquiller les yeux du joueur assez peu surpris —, Go go Ackman 2 se caractérise surtout par son ambiance rigolote (il suffit de mater la tronche des adversaires) et par les dessins très réussis des personnages du jeu, design de Toriyama oblige.
Les stages, pour la plupart assez courts, proposent un challenge moyen pour le joueur confirmé. La difficulté se corse tout de même un peu lorsque, à chaque fin de stage, vous rencontrez le maître des lieux.
Comme souvent dans ce genre de jeu, vous risquez de perdre quelques-unes de vos précieuses existences le temps de comprendre quelle tactique adopter pour le défaire. Bref, nous voici devant un bon petit jeu, qui sans apparaître révolutionnaire, est néanmoins susceptible de vous faire passer un bon moment.

Chris

Petit speech incompréhensible avant une course poursuite en wagonnet, à l'intérieur de mines obscures...

Go go méchants

Les boss de Go go Ackman 2 sont assez nombreux. De plus, ils risquent de vous poser quelques petits problèmes lorsque vous les rencontrerez. Conscientisez-vous en regardant leurs sales têtes...

Go go Ackman 2

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	BANPRESTO
genre	BASTON

Une ambiance délirante et sympathique.

Le look très réussi des personnages.

Les graphismes souvent trop dépouillés.

L'intérêt assez superficiel du jeu.

Go go Ackman !

La nouvelle série d'Akira Toriyama a commencé l'année dernière dans le magazine de jeux vidéo et de mangas V-Jump. Publiée en quadrichromie sous la forme d'épisodes d'environ six pages, Go go Ackman raconte les aventures fantastiques et comiques d'un petit démon armé d'une épée. Au cours de ses déambulations, ce héros « toriyamesque » croise des anges, qu'il martyrise à plaisir, et toute une galerie de personnages haute en couleurs. L'ambiance burlesque du manga rappelle les histoires courtes réalisées par l'auteur avant Dragon Ball (ces récits ont été rassemblés dans deux volumes facilement trouvables, que nous vous conseillons vivement !). Go go Ackman a été rapidement décliné en jeu vidéo. Nous vous avons présenté la première version Famicom dans notre n° 50. Chris vous présente ci-contre le second jeu sur Famicom, qui est paru au Japon à la fin du mois de juillet. Un troisième jeu sur Game Boy devrait être sorti au moment où vous lisez ces lignes...

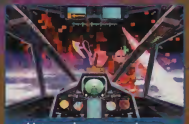
Gundam

PlayStation

Les Japonais sont des fous de robots ! C'est pourquoi les séries mettant en scène d'énormes engins transformables sont nombreuses au pays du Soleil Levant. Parmi celles-ci, Gundam est célébrissime. C'est donc sans surprise mais avec bonheur que l'on retrouve le jeu sur PlayStation. Profitant des capacités techniques de la console, Gundam nous en met plein la vue avec, en particulier, des séquences en images de synthèse de toute beauté entre chaque stage. Côté action, en revanche, c'est beaucoup plus classique ! Seul maître à bord d'un énorme robot, vous devez vous débarrasser de tous les autres engins à votre portée, le tout dans un univers en 3D. Pour ce faire, deux armes sont à votre disposition : le tir à longue portée et l'épée (cette dernière pour les combats au corps à corps). Une fois les commandes de déplacement bien en tête — votre robot peut avancer, reculer et sauter —, il ne vous reste donc plus qu'à jouer les nettoyeurs dans un monde apocalyptique de bruits métalliques assourdissants et d'explosions.
L'idée est bonne — pas originale certes, mais ça défoule —, seulement il manque deux ou trois petites choses à Gundam pour le rendre intéressant. Il aurait fallu des coéquipiers, un aspect tactique plus important, un jeu un peu moins bourrin...
Car, en fait, les missions se ressemblent et on avance surtout pour admirer les séquences entre deux stages. C'est bien dommage !

Chris

Appuyez sur la gâchette avant que ce robot ne vous attrape à bras le corps. Il est dangereux !



Votre robot entre dans l'atmosphère terrestre. Éblouissant, non ?

Le bouclier indispensable à votre survie : utilisez-le sans retenue pour parer les coups.

Le schéma de votre robot, sur l'écran de gauche, vous indique quelles parties de son corps sont touchées.

Gundam : Les mechas cultes

L'apparition des Gundam sur PlayStation est le dernier chapitre d'une longue saga...

Les monstrueux « mechas » (1) de Gundam sont nés en 1979 de l'imagination de Tomino Yoshiyuki, un artiste japonais né en 1941. Il a travaillé comme scénariste, producteur et réalisateur dans les années 60 sur le célèbre « Astro » de Tezuka. Après avoir lancé plusieurs séries télé, Tomino attaque Mobile SUIT GUNDAM (1979/80) qui commence un cycle d'aventures unique en son genre et adulé aux quatre coins de la planète par les amateurs de mechas. Trois films paraissent entre 1980 et 82, ce qui n'empêche pas Tomino de travailler sur d'autres projets. Les Gundam reviennent ensuite avec Mobile SUIT Z-GUNDAM (85/86), série immédiatement suivie par Mobile S ZZ-GUNDAM (86/87). GUNDAM RX-93 paraît en 1988 pour célébrer les dix ans du concept, qui repart de plus belle avec GUNDAM 0080, une série de six OAV (2) publiés au cours de l'année 1989. Le cycle continue avec GUNDAM F91 (1991) et GUNDAM 0083, série qui dure de 91 à 92. Et 1993 marque le début de VICTORY GUNDAM, qui se poursuit en 1994. La toute dernière série, qui perpétue la tradition, s'appelle GUNDAM W (W pour Wing).
On annonce pour la fin de l'année une nouvelle série d'OAV : Shotai Senki Gundam. Cette série littéralement sidérante qui aurait pu n'être qu'une énième histoire de gros robots devient une sorte de parabole techno sur la guerre en général. Les avatars de la série (télé, ciné, OAV, maquettes mais aussi... feuilleton radio !) s'organisent autour d'une chronologie d'une précision chirurgicale qui stupéfiera les non-initiés... Mais Gundam est aussi prétexte à inonder le marché de maquettes toutes plus démontes les unes que les autres ! Ajoutes à cela que — comme tout grand succès au Japon — Gundam donne lieu à une kyrielle de produits dérivés (disques, jouets divers). Notez d'ailleurs qu'il reste un jeu sur Super Famicom... Pour conclure, je vous conseille de vous intéresser à ce phénomène : même si vous êtes indifférent aux mechas et aux drames cosmiques, vous serez stupéfait par l'étendue du phénomène Gundam.

Lexique

(1). Abréviation de « mechanice » qui définit les robots type Goldorak ou Patlabor.
(2). Abréviation de « Original Animation Video », qui qualifie les OA qui sortent directement en vidéo.

Pour en savoir plus, consultez les magazines : Newtype (Japon), Mecha Press (Canada). Le numéro 7 de la revue anglaise Anime UK (mai 93) a consacré un dossier clair et accessible à la série (import Tonkam).
Pour obtenir plus de renseignements sur les maquettes, consultez votre vendeur de mangas. Les maquettes importées coûtent souvent beaucoup plus cher !

Gundam

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
BANDAI
genre
TIR

Séquences en images de synthèse éblouissantes.
Textures mappées de qualité.
Une ambiance explosive.
Le côté répétitif des missions.
Des graphismes parfois assez moyens.
Un jeu qui manque de finesse tactique.

DES MANGAS ET DES JEUX

Slam Dunk

Saturn

Né du manga du même nom, Slam Dunk dote la Saturn de sa première simulation de basket. Après une page de présentation sobre, vous choisissez de jouer en mode Story ou contre un ami. Apparaît alors une intro ultraclasse, rythmée par une une zique trépante ! Avant de débuter un match, vous assignez un poste à chacun des cinq joueurs, puis optez pour la formation défensive et offensive de votre choix. Les deux équipes déboulent sur le parquet, la rencontre peut débuter !
Balle au centre, à vous de sauter le plus haut pour l'attraper. Dès qu'un joueur l'intercepte, la caméra exécute une rotation et le suit. Première constatation (outre la qualité des bruitages) la vue est trop « rase-bitume » pour rendre le jeu clair ! Le porteur du ballon est souvent caché par un joueur : impossible alors de gérer les passes avec précision. Autre point noir, il faut appuyer sur le bouton A pour courir, sélectionner le coéquipier qui va réceptionner votre tir, le tout en dribblant ! Pour continuer dans le négatif, sachez qu'en défense vous ne dirigez pas les joueurs à proprement parler. Vous influez seulement sur leurs actions (contre ou prise de balle au sol) ! Et ça n'est pas fini : lorsque vous récupérez la balle dans votre camp et que vous repartez en attaque, la caméra tourne à 180°. Cette rotation inverse toutes les commandes. Génial pour s'emmêler les pinceaux ! Allez, on finit en beauté : les règles du basket s'avèrent totalement usurpées (ni touche, ni retour en zone, impossibilité de tirer à trois points depuis son camp...), c'est le bouquet ! Vous l'aurez donc compris, Slam Dunk ne casse pas la barraque. Seuls les personnages du manga et la bonne qualité des graphismes le repêchent un peu. Mais ça fait tout de même plutôt léger ! Une déception dont on se serait passé...

Elwood,
ne dunke pas de joie !

Difficile de dribbler ou de passer la balle à un joueur démarqué.

Balle au centre, les joueurs sautent. C'est parti !

Les paniers ne sont jamais très impressionnants. On est loin de l'esprit réaliste du manga !

Tentative de panier à trois points. L'ordinateur ne les loupe presque jamais !

Exemple de rotation après une interception de balle en défense. Bonjour l'embrouille !

Slam Dunk

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
BANDAI

genre
BASKET

Superbes séquences cinématiques issues du DA.

Animations en 3D classe.

Vue trop basse.

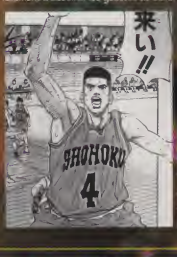
Commandes ingérables.

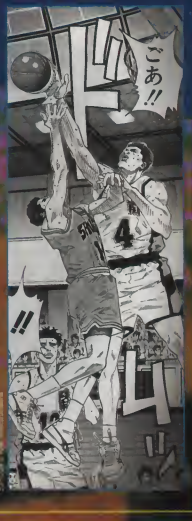
Pas de jeu d'équipe.

Mouvements de caméra déroutants.

Slam Dunk en manga

Écrits et dessinés par Inoue Takehiko, Slam Dunk paraît dans Shonen Weekly Jump, l'hebdomadaire de mangas des éditions Shueisha. Les épisodes sont ensuite compilés dans la série des Jump Comics (la collec de Dragon Ball). À ce jour, 24 volumes sont parus. Évidemment dédié au basket-ball, Slam Dunk suit l'équipe de Shohoku, ses victoires, ses embrouilles de vestiaire, ses joies, etc. Respectant la tradition des bédés de sport, l'auteur s'étend sur les matchs, qui durent des pages et des pages... Le dessin très particulier d'Inoue (il s'applique particulièrement à dessiner les gouttes de sueur des persos et n'hésite pas à abandonner son style réaliste pour des intermèdes burlesques caricaturaux) donne un cachet personnel à cette série. Mais, en l'absence de traduction française, il est difficile d'apprécier le scénario (s'agit-il d'une bonne série sur le sport ou ne s'adresse-t-elle finalement qu'aux fous du panier ?)... Slam Dunk, vous vous en doutez, a été décliné sur un paquet de produits dérivés : une série télé très appréciée au Japon — on attend toujours sa diffusion dans le Club Dorothée —, des anime-comics tirés de ladite série, trois films, des rami-cards et toutes les bricoles habituelles... Côté jeu, les basketteurs de Slam Dunk évoluaient déjà sur Super Famicom et Megadrive. Ils connaissent maintenant les honneurs d'une version Saturn, judicieusement sortie au Japon en même temps que le nouveau film... Le manga et se trouvent chez les importateurs habituels. En plus de Slam Dunk, Shonen Weekly Jump publie une autre série dédiée à la NBA : NBA Stories de Takawa Yoshihiro. Sachez enfin qu'il existe en banlieue parisienne un magasin de fringues hip-hop appelé... Slam Dunk ! ((1) 46 66 09 89).





Intro délire

Slam Dunk le DA

ESPACE 3
Un nouveau concept de magasins

3 x 3 Eyes

PlayStation

Au vu du coffret et de ces deux CD, 3 x 3 Eyes promet d'être un jeu d'aventure passionnant... En effet, le manga et les OAV ne manquent pas d'énigmes ésotériques et de combats contre des monstres et autres abominations impies. Ces réjouissances ont donc justifié la création d'un jeu, qui reprend la trame de la version déjà dispo au Japon sur PC. Le but du jeu est simple : le héros Yakumo doit déjouer les manigances des forces du Mal et protéger la vie de Pai, ultime survivante d'une race d'immortels vivant au Tibet... Mais attention ! si Pai disparaît, Yakumo trépasse dans la foulée !

La séquence de présentation est un véritable dessin animé, dans le style du DBZ sur PlayStation, suivi de la chanson du générique et d'une introduction à la première scène. Nous sommes à Hong Kong, dans les locaux du journal spécialisé dans le fantastique de LingLing, en présence de Yakumo et Pai, qui apprennent que des événements mystérieux se sont produits simultanément à Taïwan et en Chine. Des créatures horribles ont apparu, des villageois ont régressé à l'état de bébés, avant de disparaître... Bref, ça bande ! Ainsi débute un jeu de rôle laborieux, qui se révèle vite lassant à moins d'être un méga-barjot de la série. D'accord, certaines séquences d'animation sont très bien faites, mais la musique de chaque décor devient vite insupportable tant il est pénible de progresser car l'interactivité est très limitée. À chaque étape, on a généralement droit à deux actions au choix : voir et parler. Au cours du jeu, vous aurez accès à d'autres gestes tels prendre, se battre, fuir, etc. Mais, très vite, on se rend compte que les scénaristes du jeu ne laissent pas beaucoup d'initiative au joueur. Même si vous êtes un trouillard invétéré et que vous fuyez devant une situation critique, vous risquez de vous retrouver coincé dans un cul-de-sac. Arrêtons-là le massacre : de toutes façons, à moins d'être un japonisant averti, vous n'aurez guère le loisir de progresser loin dans ce jeu aux dialogues très nombreux. Mais 3 x 3 Eyes comporte quand même de belles images, comme on aimerait en voir plus souvent...

Ripster-San

Les mangas et OAV de 3 x 3 Eyes sont disponibles en import chez Tonkam.

Ming piégée par sa propre explosion. Adieu !

Yakumo perd son bras, violemment arraché lors d'un combat contre d'affreux monstres...

Yakumo déclenche son pouvoir. Toutes les actions sont sous-titrées pour expliquer le résultat.

À Hong Kong, dans les locaux du journal de LingLing.

Massacre sur la Muraille de Chine. On déplore de nombreuses victimes.

3 x 3 Eyes

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
XING

genre
OAV INTERACTIVE

De très beaux graphismes.

Un respect parfait de la série.

Manque franchement d'action et d'interactivité.

Injouable à moins de parler couramment jap.

Yakumo assiste impuissant à la défenestration de Ming...

3 x 3 Eyes en manga

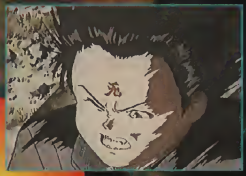
Créé par Takada Yuzo, le manga 3 x 3 Eyes a séduit les fans de mangas... Nous ne nous étendrons pas sur l'histoire, que vous pourrez découvrir en français à la fin du mois, dans Manga Player, le dernier-né de la famille Player ! Comme tout succès, 3 x 3 Eyes a généré l'habituelle ribambelle de produits dérivés. On retiendra surtout la série d'OAV, prévue dès l'année prochaine chez Manga Video/PFC Video (la version anglaise est déjà dispo en import). Bien que le manga ce soit arrêté (après tout de même une vingtaine de numéros), une nouvelle mini-série de quatre OAV vient de commencer. La première est sortie fin juillet, parallèlement au jeu sur PlayStation, que nous vous présentons tout de suite !.

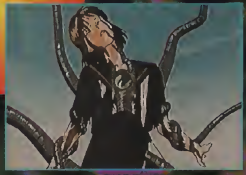
© Tokuma Shoten/Kodansha

© Tokuma Shoten/Kodansha

3 x 3 Eyes © Takada Yuzo/Kodansha

3 x 3 Eyes OAV





© Takada Yuzo/Manga Video

PlayStation Player

Découvrez en avant-première et en images les meilleurs jeux de la PlayStation

1 K7 vidéo gratuite

Interview : Ken Kutaragi

« La PlayStation est là... et pour longtemps ! »

Un hors-série exceptionnel consacré exclusivement à la PlayStation

Guide d'achat

Tous les jeux testés et notés

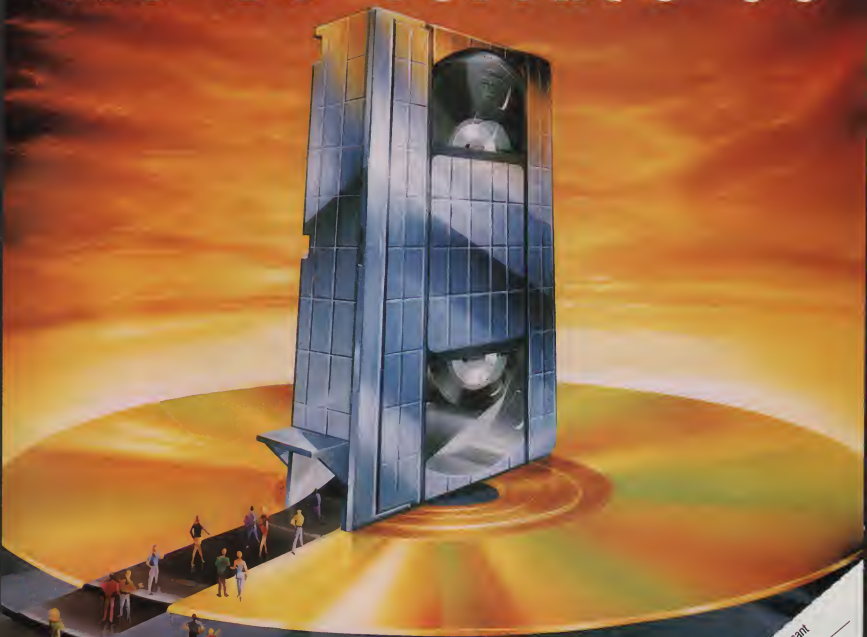
Chez votre marchand de journaux

Pour la première fois en France
MANGA PLAYER
136 pages de mangas japonais originaux en version française
Manga Player, c'est, pour la première fois en France, un mensuel entièrement consacré aux mangas. avec des séries venues tout droit du pays du Soleil-Levant. The Ghost In The Shell, 3X3 Eyes, Gunsmith Cats et You're Under Arrest, pour commencer. Vous trouverez également dans Manga Player toute l'actualité des mangas et des reportages spécialement réalisés pour vous.
Manga Player, le mag de tous les fans de mangas !
30F
chez votre marchand de journaux habituel dès fin septembre

2ème édition

VIDEO'EXPO

19-23 octobre 95



Parc des Expositions
Paris - Porte de Versailles

HORAIRES PROFESSIONNELS : Jeudi 19 de 14h à 19h et vendredi 20 de 10h à 14h

HORAIRES GRAND PUBLIC : Vendredi 20 de 14h à 19h - Samedi 21, dimanche 22 et lundi 23 de 10h à 19h

Renseignements OIP - 62, rue de Miromesnil - 75008 Paris Tél. 49 53 27 60 - Minitel 3616 SALONS

Pour recevoir des informations ☐ visiteur ☐ exposant

Société _____

Nom du responsable _____

Adresse _____

Tel _____ Activité de la sté _____

Player one

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.

TESTS

TOUS LES JEUX TESTÉS

Super Nintendo

Prehistorik Man 92
Addams Family Values 104
Super Turrican 2 106
Batman Forever 108
Castlevania Vampire Kiss 110

Game Boy

Donkey Kong Land 98

Megadrive

Light Crusader 88
Spirou 112

Jaguar

Rayman 102

LES TESTS DÉCODÉS

Type de console

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Données techniques

Notation détaillée
Le jeu en quatre pointe de vue commentés et notés

Note
50-59 % = sans intérêt
60-69 % = jeu moyen
70-79 % = jeu correct
80-89 % = bon jeu
90-98 % = jeu excellent
99-100 % = jeu mythique !

Barème de prix des jeux
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 F à 549 F
F plus de 550 F

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

LIGHT CRUSADER

Après un très long moment d'absence, la 3D isométrique fait son retour sur Megadrive grâce à Light Crusader. Amateurs de jeux de rôle, affûtez vos paddles, l'heure de la croisade a sonné...

A chaque fois qu'un jeu de rôle en 3D isométrique est commercialisé, je suis systématiquement envoûté par la magie du jeu en question. C'est donc toujours avec la peur d'être déçu que je me lance dans la découverte des nouveautés dans ce domaine. Dans le cas de Light Crusader, je dois bien avouer que, l'espace d'un instant, j'ai douté. En effet, après une intro qui commence par un générique traditionnellement offert en fin de partie, on se retrouve plongé dans une ville sombre et inquiétante. Au bout d'un bon quart d'heure d'errance, j'ai enfin commencé à entrevoir les intéressantes perspectives qu'offre ce jeu. Comme l'exige maintenant une tradition séculaire en matière de jeu de rôle, c'est par une visite au suzerain local que commence votre quête. Un rapide entretien vous apprend qu'une partie de la population disparaît régulièrement. Après avoir promis de vous pencher sur l'affaire, vous voici déambulant dans les rues en quête de plus amples informations.

QUE LES TÉNÈBRES SOIENT ...

Dès lors que vous aurez trouvé l'entrée des sous-sols de la ville, vous pénétrerez dans les ténèbres pour ne pratiquement plus les quitter. Ce

BIEN COMMENCER

C'est dans les sous-sols que vous passerez le plus de temps. Pour y accéder, rendez-vous au cimetière et examinez les tombes. Vous découvrirez un mécanisme actionnant l'ouverture d'une trappe.

Au début de votre quête, vous vous contentez de délivrer une partie de la population prisonnière.

NOS AMIS LES BOSS

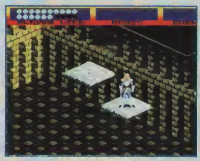
Ce sont incontestablement les boss qui emportent la palme des graphismes et de l'animation. On les rencontre un peu n'importe quand — et non spécifiquement en fin de niveau. L'utilisation de la magie est en général la clé du succès.

QUELQUES ÉNIGMES TYPIQUES

Pour prendre le costume de gobelin du coffre, vous devrez, d'abord pousser le pilier bleuté contre le coin du bas. Placez les bombes de chaque côté avant de déclencher leur compte à rebours avec une seconde de décalage. Lors de l'explosion, la plate-forme blanche se hissera à la hauteur du coffre.

3e sous-sol. Revêtu du costume, vous pourrez discuter avec les gobelins plutôt que les massacrer. Celui en armes vous proposera d'affronter trois de ses congénères. Vous pourrez obtenir jusqu'à deux cents pièces d'or par combat et constituer très vite un pactole à dépenser chez l'armurier.

Toujours au troisième sous-sol, dès que vous serez en possession du robinet, vous pourrez ouvrir des vannes innondant la totalité d'une salle. Les plates-formes montant en même temps que le niveau de l'eau, vous pourrez alors accéder à des passages inaccessibles auparavant.



n'est pas que vous ne le pouvez pas, mais cela n'aurait le plus souvent aucun intérêt.

Vous le savez maintenant, le jeu est réalisé en 3D isométrique. Ce système de vue permet de jouer sur les effets de perspective qui transforment tous les décors en véritables casse-tête. Toutefois, contrairement à bon nombre de jeux exploitant cette 3D, les objets et personnages sont ici accompagnés de leur ombre. Cela permet ainsi de les situer dans l'espace et, lorsque vous avez trouvé la solution au casse-tête, il ne vous reste plus qu'à l'appliquer sans manipulations complexes du paddle. Le labyrinthe dans lequel vous évoluez alterne salles à énigmes où prime la réflexion et salles peuplées de monstres où l'action est de rigueur. En progressant dans les six niveaux du jeu, vous réaliserez que vous avez mis le doigt sur quelque chose de bien plus sulfureux que de simples disparitions de villageois...

L'aventure commence par un traditionnel entretien avec le seigneur local. On est prié d'admirer les décors au passage.

ET LA LUMIÈRE FUT !

Maintenant, il convient de présenter les petites innovations relatives à la gestion de l'équipement. On constate

Élémentaire

La magie est basée sur l'utilisation des quatre éléments (Air, Terre, Eau et Feu). Voici la composition de chaque sort.

Guérison : Eau
Feu : Feu
Vent : Air
Tremblement de Terre : Terre
Remède : Eau-Feu
Vent de feu : Feu-Air
Jugement : Feu - Terre - Eau - Air
Bouclier : Feu - Terre - Eau
Météore : Feu - Terre
Vade Retro : Terre - Eau - Air
Gardien : Terre - Eau
Foudre : Terre - Air
Glace : Eau - Air
Confuse : Air - Feu - Eau
Aiguilles : Air - Feu - Terre

Le jeu est doté d'un système de tracés de carte automatique. Vous vous rendrez compte de son utilité...

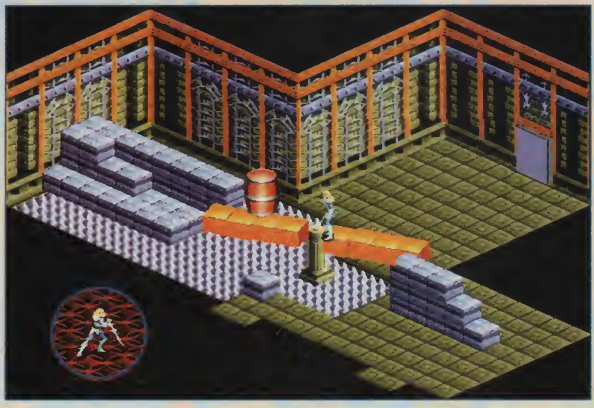
en effet qu'une option vous permet, si vous le désirez, de bénéficier d'une gestion automatique du matériel. Ainsi, lorsque vos pointe de vie sont à un niveau critique, le personnage ingurgitera automatiquement un steak ou une potion curative même dans la fureur d'un combat. Si cela procure indéniablement des avantages, il y a le revers de la médaille. Car si vous ne surveillez pas régulièrement l'état de vos stocks, vous risquez de vous trouver à cours de soins à un moment critique. Si les aliments curatifs peuvent être achetés en ville, il est préférable de subvenir à ses besoins alimentaires en s'offrant de petites séances de combate répétées contre de faibles créatures. En expirant, les monstres laissent régulièrement or et nourriture.

Si les combate contribuent pour une part importante à l'intérêt du jeu, sachez que vous n'utiliserez pas seulement votre épée. Light Crusader propose un système de magie pour le moins original. Vous tirez votre puissance magique des quatre éléments et, en les mixant entre eux, vous obtenez différente effets de sorte. Votre pouvoir n'est pas illimité. Pour lancer un sort, vous devrez dans un premier tempe vous procurer le ou les éléments désirés en collectant des globes dédiés à chacun d'entre eux. Ces globes sont parfois cachés dans des salles secrètes, d'autres constituent le trésor de guerre des monstres. Enfin, vous pourrez également vous en procurer à l'auberge.

Il ne faut guère plus d'un niveau pour entrer dans un scénario en béton même si c'est du déjà vu. Si le jeu en peu commun. Et j'avais raison ! Ainsi, même si la représentation en 3D isométrique, avec le système d'énigmes de salle en salle fait partie d'un passé ludique déjà vu (quelqu'un se souvient-il de Knight Lore sur Amstrad CPC ?), la gestion originale de la magie et l'excellence de la réalisation rehaussent l'intérêt de jeu tout en forçant l'admiration. Il suffit de jeter un coup d'œil sur les boss proprement incroyables de Light Crusader pour tomber sous le charme. Un jeu bon et long qui promet quelques nuits blanches aux plus acharnés d'entre vous. »

L'avis de Chris, qui a vu la lumière

« Light Crusader n'est pas un jeu comme les autres. Original, riche et étonnant, il vous surprend sans cesse et vous donne constamment l'envie de continuer. Connaissant déjà Treasure — la boîte qui a développé le jeu — pour ses excellents antécédents (Gunstar Heroes, Dynamite Headdy et Alien Soldier, trois jeux d'action incroyables), je m'attendais de toute façon à quelque chose de



LES MYSTÈRES DE LA 3D ISOMÉTRIQUE

Les jeux de rôle réalisés en 3D isométrique ont la réputation de ne pas être à la portée du premier venu. On se souvient du fameux Landstalker sur MD, d'Equinox sur SN (qui n'a pas eu le succès qu'il méritait), ou encore de Monster Max sur GB. Ce ne sont pas les exemples qui manquent, et tous sont caractérisés par une exceptionnelle difficulté. Dans le cas de Light Crusader, c'est un peu différent : si le jeu est aussi fondé sur des énigmes en 3D isométrique, celles-ci sont sensiblement plus faciles. La véritable difficulté réside en fait dans votre faculté à faire la part entre l'indice et l'information bénigne lors des phases de dialogues.

Quelques passages secrets sont disséminés çà et là. Découvrez-les, ils protègent de gros trésors !

L'épée du Tonnerre est plus efficace que votre lame de base. Vous apprécierez son tranchant.

Contrairement à bon nombre de jeu en 3D isométrique, l'ombre des objets et personnes permet de se situer dans l'espace.

Décidément, les sous-sols du coin sont surpeuplés. Votre première rencontre avec l'ennemi ultime : le maître du Cercle.

Lui-même est assez facile, les énigmes clés, qui ne tiennent pas à la réalisation 3D isométrique en elle-même mais au scénario proprement dit, sont assez corsées. Cela commence à se ressentir dès le deuxième niveau. Bien entendu, vous pouvez en certains endroits — et ce régulièrement — sauvegarder votre progression. Certes, les graphismes ne sont pas transcendants, mais une fois entré dans le trip, on n'y fait plus attention. De toute façon la qualité graphique des boss et leur animation pallient amplement cette petite faiblesse générale. Les bandes-son contribuent également à vous plonger dans l'ambiance prenante de Light Crusader. La difficulté se trouve elle aussi au rendez-vous, mais elle est savamment dosée, et la jouabilité irréprochable ne crée pas le sentiment frustrant d'être inéluctablement bloqué. Bref, l'intérêt global que suscitent tous ces éléments réunis font de ce jeu de rôle l'un des hits de la rentrée — à ne rater sous aucun prétexte.

Wolfen

Le héros actionne un mécanisme avant de s'emparer des orbes contenant les puissances élémentaires.

LA VILLE

Si l'on excepte ce qui se déroule au début, vous ne passerez que très rarement en ville. Vous pourrez bien entendu acheter de la nourriture et autres potions permettant de regagner de la vie, mais tout cela est monnaie courante dans les sous-sols. En revanche, une petite visite à l'armurier, lorsque vous aurez au moins mille pièces d'or, pourra se révéler fort intéressante. Il vend notamment une superbe armure ainsi qu'une paire de gantelets et une épée.

Megadrive
LIGHT CRUSADER

éditeur	TREASURE
genre	RPG
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	ELEVEE
durée de vie	EXCELLENTE
prix	A B C D E F

93%

PLAYER FUN **95%**

en résumé

Sans être révolutionnaire, ce RPG n'en est pas moins original. Sa durée de vie et sa difficulté lui permettent de prétendre au titre de hit de la rentrée.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

GRAPHISME — 80%
C'est plutôt moyen mais l'intérêt du jeu ne réside pas dans les graphismes.

ANIMATION — 92%
Impeccable, si ce n'est quelques insignifiants clignotements de sprites.

SON — 90%
Sans surprise, mais la qualité se trouve quand même au rendez-vous.

JOUABILITE — 93%
On déplore des problèmes de collision entre sprites et décors — très occasionnellement.

Super Nintendo

PREHISTORIK MAN

Où l'on s'aperçoit que les choses n'ont guère changé et que les priorités de l'homme restent les mêmes : se nourrir et jouer les héros pour les beaux yeux d'une femme...

A l'aube de l'humanité, alors que les volcans vomissent leurs entrailles de feu sur une terre à naître, l'homme fait son apparition — grandiose événement ! Et la bataille pour la survie est la première de toutes ses guerres. Dans ce monde hostile où régnera longtemps la loi du plus fort, les périodes de disette ne sont pas rares, et les chefs de tribu doivent prendre des décisions adaptées pour faire vivre la communauté.

Dans le cas qui nous intéresse, le doyen du village consent à offrir à son meilleur guerrier la main de sa fille. En échange, celui-ci doit traverser maintes contrées dangereuses — mais pleines de nourriture — pour finalement arriver au cimetière des dinosaures, gigantesque garde-manger dans lequel viennent mourir d'énormes bêbêtes... sans même que l'on ait besoin de les tuer. Une poignée de main plus tard, l'accord

Séquence frisson avec ce passage sur la banquise. Méfiez-vous du sol glissant et des ennemis qui fondent sur vous !

CHERCHEZ PARTOUT

De nombreux passages secrets sont dissimulés sous terre. Pour les découvrir, n'hésitez pas à frapper le sol. S'il s'effondre, c'est qu'il y a de bonnes surprises cachées dessous.

est conclu, et c'est d'une démarche insouciante que Sam — le héros — traverse la vingtaine de stages où l'attendent moult embûches et ennemis hargneux.

L'UNION FAIT LA FORCE

Dire que Sam part seul à l'aventure est une demi-vérité. Il prend les risques seul, d'accord, mais de temps à autre un des membres de sa tribu vient lui offrir un conseil, un engin ou

L'organe vocal de notre ami Sam est hyper développé. En poussant un cri, il est capable de casser d'énormes rochers.

bien une arme (une lance, une aile delta...). Les endroits traversés par le héros sont nombreux et divers. Vous passerez d'une jungle grouillante de singes à une plaine déserte où viennent s'écraser des rochers enflammés ; de l'intérieur d'un arbre où vous portent les courants d'air chaud à un village de yétis ; d'une grotte plongée dans l'obscurité à un endroit rempli de cristaux resplendissant de mille feux... Vous l'aurez

LES MEMBRES DE LA TRIBU

Au cours de votre aventure, vous allez croiser quelques-uns des habitants de votre village. Soyez attentifs aux conseils qu'ils vous donnent, et suivez-les bien. Ils vous seront toujours très utiles.

Ce collier fait partie des objets que vous devrez récupérer. Comme vous pouvez le constater, il est assez bien gardé.

DÉCIDÉMENT, TOUT S'ACHETE !

Les os que vous ramassez vous servent à acheter toutes sortes de choses : des conseils, des continues, etc.

compris, dépaysement est le maître mot de Prehistorik Man, et si le rationnel ne lui est pas forcément associé, n'oublions pas après tout que nous sommes en face d'un... jeu. Outre les armes et objets dont lui font cadeau ses amis, Sam possède quelques aptitudes naturelles qui lui permettent d'augmenter son espérance de vie. En plus de savoir courir ou bien frapper comme un fou avec sa massue tous ceux qui l'embêtent, il apparaît capable de crier très, très, très... fort pour tuer net ses adversaires. Une méthode fort pratique qui lui permet d'éliminer un ennemi à distance. À utiliser sans modération ! À propos d'ennemis, signalons qu'ils sont nombreux (et pas toujours contemporains de la préhistoire...)

QUE D'OS, QUE D'OS

Le cimetière des dinosaures, but ultime de votre périple, est logiquement le dernier stage de Prehistorik Man. Cet endroit sinistre, avec ses lourdes nappes de brume et ses ossements visibles jusqu'à l'horizon, est peuplé de dizaines de fantômes contre lesquels vos coups de massue n'ont aucun effet. Pour rester vivant, une seule solution : les éviter. Pas de précipitation ! En observant leurs déplacements, vous devriez pouvoir passer.

PREHISTORIK MAN

éditeur: TITUS
genre: PLATE-FORME
joueur(s): 1
sauvegarde: NON
continue: OUI
difficulté: ELEVEE
durée de vie: ASSEZ LONGUE
prix: A B C D E F

93%

PLAYER FUN 90%

RIEN N'EST SIMPLE...

De nombreux passages ne sont pas évidents à franchir et lorsque votre dextérité n'est pas mise à l'épreuve, c'est votre logique qui doit vous permettre d'avancer. Une façon de rendre encore plus intéressant un jeu déjà fort sympathique.

Voici un dinosaure qui ne vous posera guère de problèmes si vous possédez l'arme appropriée. Quelle arme ? À vous de la trouver...

MOYENS DE LOCOMOTION

Au cours de son périple, Sam pourra se servir de différents engins : une aile delta, un monocycle rudimentaire, une machine sur ressort... indispensables pour traverser certains niveaux.

En résumé

Avec Prehistorik Man, Titus signe une de ses meilleures productions. Un jeu riche et sympa qui fait vraiment honneur à la Super Nintendo.

et qu'ils possèdent tous des moyens d'attaque différents. Si certains vous ignorent et ne vous font du mal que lorsqu'ils vous touchent, d'autres au contraire prennent un malin plaisir à s'en prendre à vous... Apprenez donc à bien les connaître et à réagir en conséquence.

UN MARIO PRÉHISTORIQUE

En traversant rapidement un niveau, vous passerez obligatoirement à côté de tout un tas de choses. Les passages secrets abondent dans Prehistorik Man, mais tous les découvrir n'est pas à la portée du premier venu. Pour vous donner une idée de votre (probable) réussite, les bonus nourriture que vous rapportez à la fin d'un niveau sont comptabilisés. Si vous en avez raté beaucoup, le doyen du village vous tance vertement, et même si vous pouvez passer au niveau suivant, dites-vous qu'il subsiste pas mal d'endroits inconnus. N'hésitez donc pas à vous payer les services qu'offrent les boutiques (voir encadré « Tout s'achète ! »).

Voici un jeu exceptionnel, réservé à des joueurs émérites, et qui ne vous dévoilera tous ses secrets qu'après de nombreuses heures de jeu. C'est là le signe des plus grands.

Chris,

« Iggy, tu m'prêtes ton slip léopard ? »

GRAPHISME — 90%

Des graphismes joliment travaillés, très colorés... Du bon boulot, quoi.

ANIMATION — 92%

Une action souvent trépidante, sans ralentissement. Rien à dire !

SON — 85%

Musiques d'ambiance et sons appropriés. Mention spéciale pour le cri du héros.

JOUABILITÉ — 95%

Les commandes répondent divinement bien et le jeu vous laisse rarement coincé.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

Le 4 Octobre, Votre Sang va se Glacer.

KILLER INSTINCT
MAINTENANT,
ON NE JOUE PLUS.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Game Boy

DONKEY KONG LAND

Pendant que le plombier enfile sa couche-culotte, la famille Kong en profite pour s'étaler sur toutes les consoles. Rangez vos bananes les players, le gorille au regard bovin est de retour !

Rien à faire. Même en version monochrome, Donkey a vraiment une tête de gros nigaud ! Vous l'avez compris (j'espère), l'heure du retour a sonné pour le poilu et son espiègle compagnon Diddy ! Pas de surprise pour le genre du soft, c'est de la bonne plate-forme bien stressante comme on aime. À vrai dire, c'est exactement le même style de niveau que dans DKC sur SN : les passages avec les tonneaux, les palmiers, la jungle, les niveaux bonus, la neige qui glisse, l'eau qui mouille... enfin bref tout ce qui fait l'univers de Donkey est sur la cartouche GB. Enfin presque tout. Hé oui, vous pouvez dire au revoir aux balades en wagon, mais aussi à certains persos comme Enguarde l'espadon, Winky la grenouille, Cranky Kong... À la rigueur le vieux grincheux (Cranky), on s'en balance, mais pour les deux autres lascars c'est dommage. On se consolera avec les quelques apparitions (on les voit bien moins que dans DKC) du rhino et de l'autruche. Pour l'heure, faites place au premier jeu Game Boy utilisant — roulement de tuba — : l'ACM !

Tiens l'ami Rambi ! Profitez bien du gentil rhino car il n'apparaît que très rarement dans le jeu.

Diddy se débrouille sans espadon dans les eaux troubles de ce niveau aquatique où de gros poissons le poursuivent.

Autre nouveauté, un passage sur un bateau qui vous donnera l'âme d'un vrai pirate... avec un peu d'imagination.

C'EST QUOI ÇA, UN ACM ?

J'explique. Comme pour DKC, Rare a utilisé le fameux ACM (comprenez l'Advanced Computer Modeling), une technique de programmation qui permet d'élaborer des graphismes sur Silicon Graphics, puis de les transférer sans casse sur une console. La version « Country » nous avait déjà étonnés, eh bien la version « Land » (toutes proportions gardées) est époustouflante. Bon évidemment, on oublie la couleur, les effets de lumière et tous les effets spéciaux (faut pas non plus rêver, ce ne sont pas des magiciens chez Rare !). En revanche, on retrouve de gros sprites dotés

Cette tornade est mortelle si vous la touchez sur le côté, par contre vous pouvez sauter dessus sans problèmes.

d'une sublime animation. Et mis à part les claques de Donkey, les deux protagonistes ont gardé les mêmes mouvements et toutes leurs attitudes. Pas de lézards non plus question jouabilité, c'est comme sur du « vilours », un véritable régal ! Bon j'admets tout de même que j'ai bien failli encastré ma Game Boy une bonne dizaine de fois dans le mur et tenter de la casser en deux en criant je cite : « Fu-bip- de jeu de mer-bip ». Mais dans ce cas-là rien à voir avec la jouabilité... je suis simplement mauvais dans les niveaux des nuages (de nouveau stages — vous verrez, vous allez sûrement jurer plus d'une fois !). Malgré ces légers dérapages, il ne m'a fallu que 8 heures et 16 minutes pour le terminer (à 100 %) et c'est là que le bât blesse ! Alors d'accord Donkey Kong Land jouit d'une technologie musclée. Au départ, tout va bien. On retrouve avec plaisir l'ambiance gaillarde du jeu et découvre petit à petit les

En formant le mot KONG, vous sauvegardez le niveau. Les lettres se cachent d'ailleurs souvent dans les salles bonus.

Un classique pour Donkey : le passage de liane en liane. Plutôt facile mais toujours sympa à jouer !

« Préparez le collyre », l'avis de Chris

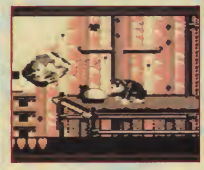
« Tout comme DKC sur Super Nintendo, cette version Game Boy repousse les limites de la machine jusque dans ses derniers retranchements. Côté réalisation, en effet, il n'y a rien à dire. Les graphismes sont fins, l'animation tip-top, la jouabilité excellente...

Dans les bancs neigeux, une balade explosive en tonneaux. Là, cela se corse un peu mais bon, rien d'impossible...

Les gens de chez Rare ont encore frappé fort. Seul regret, on a un peu de mal, sur un écran de Game Boy, à suivre les déplacements du gorille sans s'arracher la rétine. »

LES NUAGES

LE BUILDING



QUOI DE NEUF DONKEY ?

Parmi les nouveautés de DKL, on trouve des niveaux dans les nuages (particulièrement difficiles) et un sublime monde qui rappellera sans doute aux plus vieux d'entre vous la genèse de Donkey. Retour aux sources en effet pour Donkey dans un immeuble en construction.

Voilà l'entrée d'un niveau bonus... reste à savoir où il se trouve exactement... non je ne vous dirai rien... n'insistez pas !

nouveaux décors. Et puis tout d'un coup, on se rend compte que l'on enchaîne monde sur monde et que les pourcentages de sauvegarde approchent vite les 100 % . Si sur Super Nintendo le soft était relativement facile, Donkey Kong Land est un véritable jeu d'enfant. Évidemment les manches du paddle auront besoin de plusieurs mois pour le finir, mais je pense que n'importe quel joueur

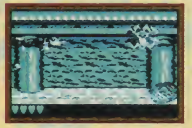
Il faut désormais faire apparaître des cordes du sol pour grimper dans une salle bonus cachée.

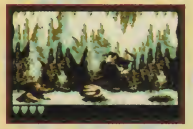
moyen le « torchera » (ND l'abbé Tonneuse : « Oh, le vilain mot ! ») rapidement. Même les passages secrets sont faciles à trouver (mis à part trois ou quatre assez balèzes). Alors voilà, Donkey Kong Land s'avère très beau pour un jeu GB, ultra-jouable et s'annonce comme le plus beau jeu de plate-forme de l'année. Mais franchement M. Nintendo, t'aurais pu dire aux p'tits gars de chez Rare de le faire plus long ou plus difficile.

El Didou,
ta mère et les autres.

L'avis (clair et net) de Stef le Flou

« Difficile de trancher sur ce titre. Oui, il est incroyable techniquement pour une version Game Boy. Oui, le jeu est intéressant et les niveaux bonus sont présents... En revanche, il est bien trop épuisant d'y jouer sur la portable elle-même, car l'écran est vraiment très chargé graphiquement. On en vient donc à se poser la question : quel intérêt d'acheter ce jeu si on ne peut en profiter que sur le Super Game Boy ? Réponse : aucun ! À moins d'être trop impatient et de ne pas pouvoir attendre la prochaine version Super Nintendo de Donkey Kong Country. »





OÙ SONT LES BOSS ?

Peu de boss et en plus ils sont ultra-faciles ! J'en connais qui ne s'en plaindront pas. Pas de surprise, le dernier est l'affreux « crocrodile » que vous avez peut-être pilé dans DKC.

Game Boy
DONKEY KONG LAND

éditeur: NINTENDO
genre: PLATE-FORME
joueur(s): 1
sauvegarde: OUI
continue: NON
difficulté: FACILE
durée de vie: TROP COURTE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 85%

100 95 89% 85 80 75 70 65 60 55 50

En résumé

Pas de doute, niveau technique Donkey Kong Land assure un max ! Seul regret, il est trop facile et se termine en quelques heures.

GRAPHISME 89%
Certains sprites se confondent dans le décor, c'est souvent fatal pour Donkey.

ANIMATION 89%
Parfaite, si ce n'est que l'on a parfois un peu de mal à suivre l'action sur GB.

SON 90%
La musique est la même que DKC. Vous ne vous plaindrez pas, croyez-moi.

JOUABILITÉ 98%
Pas le moindre problème de ce côté-là. Si tu tombes, c'est de ta faute !

NOUVEAU
VENTE EN GROS SUR LES JEUX D'OCCASION ET NEUFS FRANCHISES REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS
TEL : (1) 44 63 02 49
FAX : (1) 43 29 42 15

ACHAT !!!
REPRISE !!!
VENTE !!!
ECHANGE !!!

STOCK GAMES

LA 1ère CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION !!!

TOUS NOS JEUX D'OCCASION SONT TESTÉS ET GARANTIS

PSX

CONSOLE TEKKEN 2490 F

JOYPAD PSX	NC
MEMORY CARD	169 F
ACE KOMBAT JAP	549 F
BOXING ROAD JAP	549 F
DRAGON BALL Z JAP	599 F
RAIDEN	349 F
RIDGE RACER	349 F
TOSHIDEN	349 F
V TENNIS JAP	549 F

3 DO

CONSOLE 3DO FZ10 3290 F

CONSOLE 3 DO GOLDSTAR PAL	3290 F
MANETTE 3DO	199 F
NEL	379 F
DEADALUS ENCOUNTER	399 F
WING COMMANDER 3	399 F
GEX	349 F
SLAM & JAM	349 F

SATURN

CONSOLE + VIRTUA FIGHTER 3390 F

JOYPAD SATURN	199 F
MEMORY CARD	NC
ARCADE JOYSTICK	1299 F
VOLANT DAYTONA	299 F
DAYTONA	429 F
CLOCK WORM NIGHT	349 F
VICTORY GOAL	399 F
PANZER DRAGON	429 F
PARODIUS	429 F
GOLDEN AXE JAP	349 F
SIN SHINIBI JAP	429 F

NEO GEO CD

CONSOLE NEO GEO CD + 1 JEU + 2 JOY 2990 F

SAVAGE REIGN	399 F
WORLD HEROES PERFECT	399 F
SUPER SIDE NICK 3	399 F
NING OF FIGHTER 95	449 F

GOLD STAR 3 DO

CONSOLE GOLDSTAR + FIFA	2990 F
JOYPAD	249 F

SUPER NINTENDO

WARIO'S WOODS	399 F
ADDAM'S FAMILY VALUES	449 F
JUDGE DREDD	449 F
JUSTICE LEAGUE	449 F
THEME PARK	449 F
ILLUSION OF TIME	499 F
SECRET OF EVERMORE	499 F
EARTHBOUND	549 F

SUPER NIN OCCAS

CONSOLE SUPER NINTENDO SEULE	449 F
JOYPAD SUPER NINTENDO	69 F
TRANSFORMATEUR SUPER NINTENDO	69 F
MARIO IV	69 F
STAR WING	69 F
STREET FIGHTER II	69 F
MORTAL KOMBAT	99 F
GHOULS AND GHOSTS	99 F
TINY TOONS	129 F
CASTLEVANIA IV	129 F
JURASSIC PARK	129 F
ZELDA III	129 F
STREET FIGHTER II TURBO	149 F
ALIENS	149 F
ALADDIN	149 F
LEGEND	149 F
RANMA 1/2	149 F
EQUINOXE	199 F
SYNDICATE	199 F
WORLD CUP USA	199 F
MICKEY MANIA	199 F
ERIC CANTONA FOOTBALL	199 F
ZOMBIES	199 F
VORTEX	199 F
BOMBER MAN	199 F
YOUNG MERLIN	199 F
MISTIC QUEST	249 F
STREET RACER	249 F
DONKEY KONG COUNTRY	249 F
MAXIMUM CARNAGE	249 F
MORTAL KOMBAT II	249 F
DRAGON	249 F
LEMMINGS 2	249 F
STARFOX	299 F
ROI LION	299 F
BATMAN AN ROBIN	299 F
EARTH WORM JIM	299 F
NBA JAM TE	299 F

3 DO OCCAZ

3 DO PANASONIC FZ1	1790 F
JOYPAD 3DO	199 F
WAY OF THE WARRIOR	149 F
TOTAL ECLIPSE	149 F
JURASSIC PARK	149 F
SHOCK WAVER	149 F
VR STALKER	149 F
JHON MADDEN FOOT	149 F
THE HORDE	199 F
REBEL ASSAULT	199 F
QUARANTINE	199 F
STAR BLADE	249 F
ROAD RASH	249 F
FIFA SOCCER	249 F
NEED FOR SPEED	249 F
SAMOURAI SHODOWN	249 F
THEME PARK	299 F
SUPER STREET FIGHTER TURBO	299 F

JAGUAR OCCAZ

CONSOLE JAGUAR + 1 JEU	899 F
RAIDEN	199 F
TEMPEST 2000	199 F
DINO DUDES	199 F
WOLFENSTEIN 3DO	249 F
DRAGON	249 F
NATSUMI NINJA	249 F
ALIEN US PREDATOR	299 F
DOOM	299 F

NEC OCCAZ

NEC ET TURBO	699 F

GRAND CHOIX DE JEUX À PARTIR DE 49 F
Liste par téléphone

MEGADRIVE OCCAZ

CONSOLE MEGADRIVE SEULE	249 F
JOYPAD MEGADRIVE	49 F
ALIMENTATION MEGADRIVE	69 F
ALTERED BEAST	49 F
SONIC	49 F
SHINOBI	69 F
CASTLE OF ILLUSION	69 F
GOLDEN AXE	69 F
QUACK SHOT	99 F
STREET FIGHTER II	149 F
ALADDIN	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
ME NUT	149 F
ROCKET FIGHT AVENTURE	149 F
COLL SPOT	149 F
SHAN-YU	149 F
SONIC 2	149 F
FIFA SOCCER	149 F
FLINK	199 F
NBA JAM	199 F
STREET OF RAGE 2	199 F
FLASH BACK	199 F
THUNDER FORCE IV	199 F
POWER DRIVE	249 F
MORTAL KOMBAT 2	249 F
NBA LIVE 95	249 F
LE ROI LION	249 F
PITBALL	249 F
ECCO THE DOLPHIN 2	249 F
LANSTALKER	299 F
URBAN STRIKE	299 F
FIFA 95	299 F
SUPER STREET FIGHTER TURBO	299 F
EARTH WORM JIM	299 F
SHINNING FORCE 2	299 F
SUPER PROBOTECTOR	299 F

NEO GEO CD OCCAZ

CONSOLE NEO GEO CD + 2 JOY	2190 F
AERO FIGHTER 2	149 F
FATAL FURY SPECIAL	199 F
ALPHA MISSION 2	199 F
TOP HUNTER	199 F
SAMOURAI SHODOWN	199 F
VIEW POINT	249 F
WORLD HEROES 2 JET	249 F
LAST RESORT	249 F
ART OF FIGHTING 2	249 F
SUPER SIDE KIEN 2	249 F
STREET HOOP	299 F
SAMOURAI SHODOWN	299 F
KING OF FIGHTER 94	299 F

NEO GEO OCCAZ

CONSOLE NEO GEO SEULE	799 F
MEMECARD	129 F
JOYSTICK NEO GEO	249 F
MAGICIAN LORD	149 F
BURNING FIGHT	199 F
NAM 75	199 F
ART OF FIGHTING	199 F
NINJA COMBAT	199 F
SUPER SPY	199 F
BLUE JOURNEY	199 F
TOP PLAYER GOLF	199 F
GHOST PILOT	199 F
CYBER LIP	199 F
FATAL FURY 2	249 F
BASE BALL 2020	249 F
KING OF THE MONSTER II	249 F
FOOTBALL SHODOWN	449 F
SUPER SIDE KICK II	449 F
SOCCER BRAWL	449 F

STOCK GAMES JUSSIEU
3, rue d'Arras - 75005 PARIS
Métro Cardinal Lemoine
(1) 44 07 04 61

STOCK GAMES GARE DU NORD
23, rue d'Abbeville - 75009 PARIS
Métro Poissonnière ou Gare du Nord
(1) 44 63 02 49

NOUVEAU : OUVERTURE RAYON GOODIES OUVERTURE RAYON CD ROM
STOCK GAMES MONTPARNASSE
4, rue Campagne-Première - 75014 PARIS
Métro Raspail ou Vavin
(1) 43 35 32 10

STOCK GAMES BOULOGNE
118, rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 - BOULOGNE
Métro Marcel Sembat
(1) 46 21 19 92

Horaires d'ouverture : du mardi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00 - Le lundi de 14h00 à 19h00

Livraison Colissimo en 24h ou 48h

BON DE COMMANDE à renvoyer à

STOCK GAMES
3, rue d'Arras - 75005 PARIS
Tél : (1) 44 07 04 61

REGLEMENT
- Carte bleue ☐
- N° carte bleue ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
- date d'expiration ☐☐☐☐
- Mandat-lettre ☐
- Contre remboursement ☐
- Chèque ☐
- Signature →

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tél : .....

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F). Rajouter 40 F pour contre remboursement

RC PARIS B 933382168

PLAYER

Jaguar

RAYMAN

Le phénomène Rayman est bien parti pour faire un carton sur toutes les nouvelles consoles. La preuve avec cette version Jaguar, sublime, qui est sans conteste un des tout meilleurs jeux de cette machine.

Passons rapidement sur l'histoire de Rayman (sachez simplement que vous devez délivrer des petits êtres, ça suffit) pour mettre l'accent sur la diversité étonnante des niveaux et, par habile extension, sur celle des ennemis qui les hantent. Impossible de tous les décrire ici par manque de place, évidemment, mais les photos qui ornent ces pages devraient vous donner une idée de la chose. Partant à l'aventure exempt de toute capacité particulière, notre héros semble bien désarmé face aux dangers qui le guettent. Mais une fée bienveillante, portant le doux nom de Betilla lui en accordera quelques-unes (capacité de courir, de planer, de s'agripper...) en temps voulu. Comme quoi, même si vous êtes seul à prendre les risques, vous n'êtes pas entièrement livré à vous-même.

Rayman se démarque de la plupart des jeux de plate-forme non seulement par l'excellence de sa réalisation, mais aussi — et surtout — par son immense richesse. Les stages sont longs et difficiles à souhait, sans être insurmontables, vous proposant crescendo des challenges de

LES ELECTOONS
Coincés dans leurs cages, ils doivent être libérés. Fouillez partout, vous aurez souvent du mal à les trouver.

En évitant le tir de ce maniaque de la gâchette, Rayman ne voit pas venir le danger qui arrive derrière. La situation est délicate.

RAYMAN

HELLO, BOSS !

À la fin de chaque stage un personnage plus costaud que les autres vous barre la route de façon déterminée. Défendez-vous comme il convient pour le faire trépasser...

Ce musicien heureux grattant négligemment sa guitare vous fait cadeau du « Super hélico », très pratique.

plus en plus ardus ; l'aspect recherche est poussé au maximum, avec les très nombreuses cages à retrouver dans chaque niveau (vous pouvez terminer un stage sans délivrer les Toons, mais où réside alors l'intérêt ?). Je peux même avancer avec une maligne assurance que les meilleurs d'entre vous mettront quelques dizaines d'heures avant d'atteindre le générique de fin.
Un jeu hors du commun, que les véritables amateurs de plate-forme se doivent de posséder. Dixit.

Chris,
illuminé.

Cette séquence peu commune de casse-briques est propre à la version Jaguar. L'idée et la réalisation sont originales.

éditeur	UBI SOFT
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	ELEVEE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 97%

En résumé

Jeu de plate-forme sensationnel, Rayman vous tiendra en haleine des dizaines d'heures. Une réussite.

GRAPHISME 96%
Décors souvent superbes. Persos plus classiques mais pleins de personnalité.

ANIMATION 95%
Action parfois un peu lente mais aucun ralentissement à signaler.

SON 87%
Soutenant bien l'action, les musiques manquent de peps. On regrette le CD.

JOUABILITÉ 98%
Là, c'est la perfection faite jeu.

100 — 97% — 90 — 85 — 80 — 75 — 70 — 65 — 60 — 55 — 50

ADDAMS FAMILY VALUES

Super Nintendo

Après deux épisodes 100 % plate-forme, la famille d'allumés macabres revient pour un volet à très fort caractère jeu de rôle. Cette fois, la tête d'affiche est tenue par Fester. Au programme, humour sinistre façon Addams, et en français s'il vous plaît !

La plupart du temps, les jeux de rôle se déroulent dans un univers médiéval ou, plus rarement, futuriste, mais jamais à une époque contemporaine. Addam's Family Values remet les pendules à l'heure et propose un jeu où l'humour macabre côtoie allégrement le fantastique.

Après Gomez et Pugsley, c'est au tour de Fester d'être l'acteur principal dans ce volet. Le petit Pubert Addam a été kidnappé par sa nurse qui s'est réfugiée dans un manoir. L'aventure débute dans les jardins de la propriété où la famille recherche les premiers indices... mais le chemin menant au manoir est long. Fester

LES BOSS INCONTOURNABLES

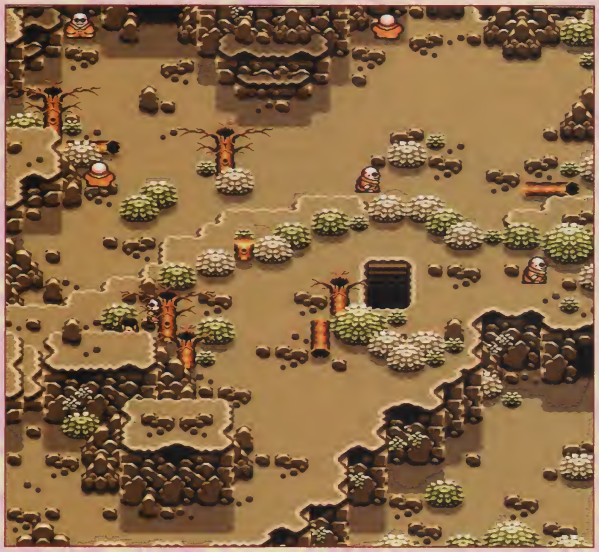
Contrairement à certains jeux de rôle où l'on trouve des boss à tous les coins de rue, ce troisième volet d'Addams Family les distille avec parcimonie. D'une manière générale, vous n'aurez aucune difficulté à les éliminer car ils attaquent tous de la même façon... à quelques détails près.

Les avis de Leflou et Didou

LEFLOU : « Après deux moutures plate-forme, voici la version aventure-action d'Addams Family. Les fanas de la série et des films retrouveront leurs monstres préférés mais dans un rôle, disons, secondaire puisqu'ils servent à vous aiguiller dans votre quête. Manifestement, ce jeu ne s'adresse pas aux pros du genre et c'est tant mieux ; il faut bien que les shootés de Dragon Ball puissent évoluer en douceur. Autre atout, Addams Value est en français dans le texte, et ça, c'est un confort qui ne se refuse pas. »

DIDOU : « Depuis le temps que j'attendais un petit jeu d'aventure, me voilà servis ! Bien que ce produit n'atteigne pas encore les sphères ultimes qui ont fait de Zelda la référence du genre (enigmes assez faciles, pas assez d'armes différentes et de sorts de magies...), il demeure tout de même très attachant et propose de belles heures de jeu. Et malgré un système de password « vomitif », voire déplacé (pourquoi un tel jeu ne dispose pas de sauvegarde automatique ?), je le conseille aux fans d'aventure.

Dans les marécages fétides, Fester n'est pas aussi à son aise que ça... Le « zapper » est mis à rude contribution.



DU PORTAIL À LA MAISON

Debbie Jellinsky, ravisseuse du petit Pubert Addam, s'est réfugiée dans une propriété située à la sortie de la ville. En franchissant le portail, la famille Addams au (presque) grand complet découvre le manoir, dans la pénombre. La solution la plus radicale consisterait à faire exploser la sinistre demeure à l'aide d'une charge de TNT, puis à récupérer les morceaux du bébé afin de le réparer ou le changer. Mais voilà, le chemin qui vous sépare de la maison est bien long : vous devrez traverser le jardin, les marais nauséabonds, le désert, une forêt pétrifiée et bien d'autres régions aussi attrayantes. Ce plan représente une petite partie du secteur des rochers, où vous trouverez un précieux allié…

doit traverser marais, déserts et autres forêts pétrifiées, et combattre de nombreux adversaires grâce à son « zapper » — espèce de pistolet électrique. Heureusement, au cours de sa progression, il croise régulièrement des membres de sa famille dont l'aide s'avère très précieuse : le cousin IT (seul moyen de sauvegarde), la grand-mère qui dispense des soins, et Morticia qui lui permet d'augmenter sa barre de vie. Si la progression s'effectue dans un ordre défini, le jeu est loin d'être linéaire. Ainsi, au travers de multiples petites aventures, votre personnage doit trouver des objets qui lui ouvriront l'accès à de nouvelles zones d'investigation.

Que ce soit dans son déroulement ou dans la gestion du personnage, ce jeu présente bien des points communs avec Zelda. D'une difficulté comparable mais d'une richesse inférieure, il a de quoi vous scotcher plusieurs dizaines d'heures !

Wolfen,
agréablement dégoûté.

Super Nintendo
ADDAMS FAMILY VALUES

éditeur: OCEAN
genre: JEU DE RÔLE
joueur(s): 1
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: INFINI
difficulté: EXTRÊME
durée de vie: TOP !
prix: A B C D E

PLAYER FUN 97%

90%

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

En résumé

Pas de guide, des textes fun… tous les ingrédients sont réunis pour faire de ce jeu un challenge d'une difficulté appréciable. Un grand jeu, en français !

GRAPHISME 82%
Les décors et les images fixes retiennent l'attention.

ANIMATION 85%
De bonne facture quoique peut-être légèrement saccadée.

SON 94%
La force du jeu ! Musique et bruitages entretiennent une ambiance sinistre…

JOUABILITÉ 80%
De petits problèmes de maniabilité entre le sprite et les éléments du décor.

SUPER TURRICAN 2

Super Nintendo

Non, la Super Nintendo n'est pas encore morte ! Pour preuve, elle présente ce mois-ci des suites prometteuses. Côté jeux de tir, la 16 bits nous balance la bombe Super Turrican 2. À vos bubukas... heu, bazookas nucléaires !

TOURNEZ MANÈGE !

Comme dans le premier épisode, tous les boss de Turrican 2 sont animés en mode 7, même l'araignée, cela va de soi(e) ! L'intérêt de ce type d'animation ici, outre une fluidité exemplaire, c'est la rotation du boss qui vous entraîne dans un combat étourdissant. Vous formez ainsi un beau couple tumultueux. Roulez jeunesse !

A la surprise générale, les méchants et arrogants extraterrestres reprennent leurs essais... de conquête de l'espace. Vous leur aviez pourtant fait subir une cuisante défaite la dernière fois ! Il ne vous reste qu'à renfiler votre combinaison antiradiation, armer votre bazooka multimunition, prendre votre permis de scooter spatial, et partir leur remontrer votre capacité de dissuasion.

TUERIE CAN

À travers toute la galaxie, vous allez donc traquer les forces du mal, dans des situations tellement variées, qu'elles vont mettre à l'épreuve

Super Turrican 2

Du premier épisode au second, des innovations apparaissent. Ce qui marque cette fois-ci, ce n'est plus la palette d'armes et d'aptitudes du héros, ni les passages secrets, mais la variété encore plus prononcée des situations. On peut définir trois types de scènes dans Turrican 2. La première catégorie regroupe les séquences de plate-forme/tir. Aucune ne ressemble vraiment à une autre, tant d'un point de vue graphique que ludique. La deuxième catégorie rassemble les scènes où Turrican pilote des engins, ce qui est inédit. Le summum est la séquence en jet-pack, donnant lieu à un véritable shoot them up animé en mode 7 (qui n'est pas sans rappeler une référence du genre : Axelay). Enfin, encore plus novateurs, les niveaux en 3D mode 7 sont inspirés de Star Wars (mais ils sont souvent mieux réalisés). Tous ces tableaux forment un ensemble d'une demi-dizaine de niveaux subdivisés chacun en quatre parties, alternant les trois styles de jeu. Bref, la seule chose que l'on regrette toujours, c'est de ne pas pouvoir jouer à deux !

Cette ville est une banlieue chaude du fin fond de la galaxie. Mais Turrican, le Judge Dreed de l'espace, va la rendre à ses habitants.

PLATES-FORMES

Touche pas ma moto !

L'Histoire sans fin 4.

Qui a ouvert le sas ?

ÇA MONTE !

Le taux d'ozone grimpe.

La tête dans les nuages !

14 Juillet chez Turrican.

SHOOT THEM UP

Axelay ? Non, mais mode 7.

Scooter sous-marin.

En Bubuggy.

SHOOT THEM UP 3D EN MODE 7

The Return of Jedi.

Vol à la tir(e).

L'œil du cyclone.

toutes vos aptitudes. Mais c'est que vous en avez, des atouts !
Le premier, c'est votre arme qui s'adapte à chaque type d'ennemi ou de situation : missiles à tête chercheuse pour les ennemis aériens, boules rebondissantes dans les couloirs, tir multidirectionnel pour balayer les lieux, nouveau laser, etc.
Votre deuxième atout, c'est votre scooter spatial au guidon duquel vous redevenez le « biker from mars » que vous étiez dans votre passé de rebelle. Vous mettez à profit vos talents dans les domaines du rodéo et du vol à la tire pour vous sortir de courses poursuites infernales.
Enfin vos jokers, ce sont votre ruse et votre agilité. Aidé par un grappin qui ne vous lâche pas ou de votre capacité à vous mettre en boule (au sens propre), vous passez à travers tous les pièges, et dénichez les munitions et autres 1up « inaccessibles ». Cette année, l'affrontement est plus que jamais explosif.

Bubu,
dans un océan de bonheur.

Super Nintendo
SUPER TURRICAN 2

éditeur	OCEAN
genre	TIR
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	LIMITE
difficulté	INTERESSANTE
durée de vie	CORRECTE
prix	A B C D E F

90%

PLAYER FUN 90%

En résumé

Ce second épisode est boosté par rapport au premier, tant au niveau technique que ludique. Un indispensable dans le genre.

GRAPHISME — 90%
Les planètes de Turrican sont aussi paradisiaques que l'atoll de Mururoa !

ANIMATION — 95%
Du mode 7 à gogo (notamment dans des scènes en 3D) et une fluidité parfaite.

SON — 85%
Les musiques imitent celles de Star Wars, mais ne valent pas celles du premier volet.

JOUABILITÉ — 89%
Quasiment parfaite, à part le maniement parfois délicat du grappin.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

BATMAN FOREVER

Super Nintendo

Avec la rentrée, ce sont les jeux de plate-forme qui débarquent en force. Inspiré du block-buster du même nom, Batman Forever innove par bien des points. Les réactions à son sujet sont assez contradictoires. Explications.

Après le succès ciné de Batman 3, on ne pouvait pas échapper à une adaptation console. Et comme prévu, ce troisième volet est un jeu de plate-forme dans lequel Batman et/ou Robin vont affronter Double-Face, utilisant les techniques millénaires du combat à main nue et au pied. Pour varier un peu les plaisirs, ils disposent d'une panoplie d'armes spéciales très diversifiée. Grande nouveauté pour un jeu de plate-forme : leur utilisation exige des manipulations à la Street Fighter. Batman Forever se panache ainsi d'un aspect baston qui plaît ou déplaît... Le jeu est constitué de huit niveaux divisés en multiples stages

LES FIGURANTS

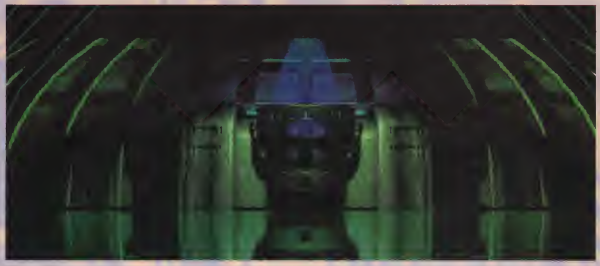
La Warner a malheureusement refusé de donner son accord à Probe Software pour la création de nouveaux personnages en plus de ceux tirés du film. On se retrouve ainsi avec un nombre très limité d'ennemis (une dizaine). C'est dommage car cela aurait ajouté un peu de diversité à un jeu qui en manque singulièrement.

L'avis de Didou, avocat commis d'office

« Objection, Votre Honneur ! Batman ne mérite pas un tel courroux. Certes il s'avère quelque peu surprenant de par ces niveaux rikikis, mais faut-il pour autant le bouder ? Non, Messieurs les jurés, car si l'on fouille bien dans ces petits stages, on peut trouver plus d'un passage secret. Et pour une fois qu'un "beat'em all" ne se restreint pas à la sempiternelle routine du "j'avance tout droit et je cogne sur tout ce qui passe"; on ne va pas se plaindre ! Et lorsque j'entends que les niveaux sont trop sombres où trop glauques, je crie : Halte là ! malheureux ! Où voulez-vous voir Batman ? Au beau milieu d'un univers champêtre avec des petits zoziaux qui chantent sur des cerisiers en fleurs ? Batman est le super héros de la nuit, il ne chasse pas les papillons mais les malfrats. Quoi de plus normal que de le voir dans les bas-fonds obscurs de Gotham. Voilà Votre Honneur, et même si (je l'avoue) Batman Forever n'est pas le méga-hit que j'attendais, je vous invite tout de même à faire une petite partie. »

Robin fait usage de son « sonic blast » dont la manipulation au paddle rappelle le « sonic boom » de Guile.

BATMAN FOREVER



MAIS QU'EST-CE QUE ÇA PEUT BIEN ÊTRE ?

Telle est la question que l'on ne manque pas de se poser quand on découvre un décor pour la première fois. Si l'on excepte le troisième niveau (le cirque) dont les décors parlent d'eux-mêmes, on a toujours besoin du petit texte d'intro pour comprendre l'environnement. Car les autres niveaux sont sombres et glauques, et ne ressemblent parfois à rien. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'ils restent fidèles à l'esprit de Bob Kane (le créateur de Batman), mais de là à être obligé de forcer sur la lumière du poste de télévision ; avouez que c'est sauvage ! Et quand si je vous dis que ces deux plans font partie des plus clairs...

dans lesquels on trouve des zones secrètes. Hélas, les portions de niveaux sont souvent très courtes et les temps de chargement presque aussi longs qu'un accès CD !
En plus du jeu de plate-forme, Batman Forever propose une option Training pouvant se transformer en mode Versus. Là, deux joueurs peuvent s'affronter avec un choix regroupant environ huit personnages en plus de Batman et Robin. Côté réalisation aussi, Batman Forever joue la carte du non-conformisme. L'agréable surprise vient des graphismes et de l'animation des persos, réalisée à partir de séquences vidéo digit comme dans Mortal Kombat. Mais si les sprites sont bien faites, les décors sont beaucoup trop sombres. Enfin, l'absence de boss venant égayer votre laborieuse progression (à part trois boss de fin) rend le jeu très répétitif. Son principal défaut est clairement son manque de fun. Une expérience donc à réserver aux fans de l'homme chauve-souris.

Wolfen

éditeur	ACCLAIM
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	5
difficulté	AIE, AIE, AIE !
durée de vie	HONNETE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 75%

En résumé

Ce plate-forme mélange les éléments traditionnels du genre avec des aspects tirés de Mortal Kombat. Très difficile, il n'a pas su convaincre l'ensemble de la rédaction.

80%

GRAPHISME 80%
Les décors sont dignes de l'environnement Batman, mais dix ennemis, c'est maigre.

ANIMATION 85%
Réalisée à partir de séquences vidéo digitalisées, l'animation est assez réaliste.

SON 90%
La bande-son est agréable mais lassante à la longue.

JOUABILITÉ 80%
L'utilisation quasi permanente du bouton Select n'est pas très pratique.

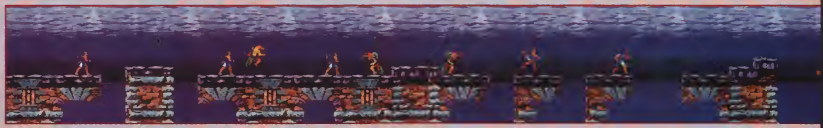
CASTLEVANIA THE VAMPIRE KISS

Super Nintendo

APPELEZ-LES BOSS
Vous tomberez sur des boss d'un genre coriace. Ce sont indéniablement eux les plus réussis, graphiquement.

La sortie du cinquième volet (sur Nintendo) de Castlevania coïncide avec l'ouverture de la chasse au vampire.

Les fans de la série en piaffaient d'impatience : plusieurs années après Castlevania IV, un nouvel épisode arrive sur Super Nintendo. The Vampire Kiss s'incrit dans la lignée dela série sans apporter d'améliorations notables. C'est un jeu de plate-forme classique reprenant les éléments ayant fait le succès de la saga.
Comme l'exige la tradition, le héros de cette aventure est armé du fouet légendaire ayant appartenu à Simon Belmont, le plus grand chasseur de vampires de tous les temps. Si l'arme conserve son efficace réputation, les techniques d'utilisation ne se sont pas améliorées avec le temps. À la différence du récent épisode sur Megadrive, le héros ne peut pas s'en servir en diagonale, ni même en hauteur. Dommage ! Fort heureusement, pour optimiser ses chances de survie, le joueur peut collecter diverses armes venant étoffer sa panoplie du parfait chasseur de vampires. Attention toutefois : il ne peut porter qu'une seule arme spéciale en plus de son fouet. Comme d'hab, Castlevania propose une jouabilité spéciale qui peut déconcerter. Mais sa grosse



Préparez les gousses d'ail, sortez les fioles d'eau bénite et affûtez les pieux, l'aventure continue.

Richter collectera régulièrement des armes particulièrement redoutées des vampires. Ici, le crucifix fait preuve de son efficacité.

LE DOMAINE DE DRACULA

Ce plan général du château et de ses alentours s'affiche au début de chaque niveau. Un tracé en pointillé vous indique l'emplacement à explorer.

Défendu par une horde de chevaliers verts, ce niveau reflète bien la piètre qualité générale des décors.

faiblesse reste sa réalisation. Bien que le premier niveau en mette plein les mirettes et les oreilles, on tombe assez rapidement dans une certaine monotonie, préjudiciable au renom de cette saga. Les décors sont banals et les musiques effroyablement lassantes. Seule l'existence de niveaux cachés rattrape un tantinet le reste. C'est parfaitement clair : alors que Castlevania IV ou le somptueux Castlevania X de la NEC étaient des musts, The Vampire Kiss est réservé aux fans de la série.

Wolfen,
chasseur de vampires retraité.

JUGEZ VOUS-MÊME

Mis à part le premier niveau où les décors sont agrémentés d'une distorsion du plus bel effet, les autres sont tout au plus dotés d'un scrolling en parallaxe.

CASTLEVANIA THE VAMPIRE KISS

éditeur	KONAMI
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	INFINI
difficulté	GARGL !
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 85%

en résumé

Un Castlevania « de série » sans génie, un peu léger côté finition, mais bénéficiant des recettes éprouvées de la saga.

80%

L'avis de Matt

« Difficile d'apporter un avis tranché sur un jeu. Ainsi ce nouveau Castlevania a déçu Wolfen, même s'il est loin d'en donner un avis négatif, et moi il m'a bien plu, même si je lui reconnais des défauts... j'ai aimé cet épisode, qui n'apporte pourtant rien de révolutionnaire et ne bénéficie pas d'une réalisation époustouflante. je me suis vraiment éclaté avec ce Vampire's Kiss et je suis sûr que de nombreux fans de la série en feront autant. La difficulté y est croissante (le jeu aurait pu être un peu plus long), quelques nouveautés viennent nous surprendre (clés, niveaux parallèles, pouvoirs spéciaux...) et celui qui a apprécié Castlevania aussi bien sur Nes que sur GB ou MD retrouvera ce qui l'avait fait vibrer. Alors bien sûr, on aurait pu s'attendre à plus d'innovations... mais ne vaut-il pas mieux se retrouver face à un classique qui scotche que face à un jeu innovant qui lasse ? À vous de voir... »

GRAPHISME — 78%

A part le premier niveau et les boss, c'est plutôt décevant.

ANIMATION — 80%

On observe quelques ralentissements de sprites dans des moments critiques.

SON — 82%

A l'instar des graphismes, la qualité des musiques se dégrade au fil du jeu.

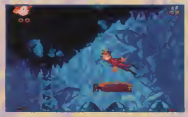
JOUABILITÉ — 75%

La jouabilité n'est pas à la hauteur de la difficulté rencontrée.

100 95 90 85 75 70 65 60 55 50

SPIROU

Megadrive



Dans la série : « Je prends un héros de BD et je sors un jeu », voici le petit dernier : Spirou ! Saura-t-il lui aussi nous séduire ? Réponse dans les lignes qui suivent...

Quand j'ai commencé à jouer, il n'est pas un membre de la rédaction qui ne se soit exclamé en passant : « Oh, Spirou ! J'adore ce personnage. » Eh oui ! Qui n'a pas déjà lu une bonne aventure de ce petit héros ? Personne ! Reprenant le scénario des BD, ce jeu de plate-forme met en scène le célèbre groom chargé de retrouver le comte de Champignac, fameux inventeur enlevé par l'infâme Cyanure.

Y'A DU PAIN SUR LA PLANCHE

Spirou débute son périple dans les rues de New York avant de poursuivre sa quête dans de multiples tableaux, allant d'une usine à un magasin de jouets, en passant par la jungle. Il y rencontrera de nombreux ennemis qu'il combattra à l'aide, entre autres, de son « micropulseur ». Mais n'allez pas croire que Spirou n'est qu'un jeu de plate-forme tout simple. Au contraire, il propose des phases d'action de natures différentes. Par exemple, dans les catacombes, il faut ramasser des pierres précieuses et les remettre en place afin d'ouvrir des portes. Vous participez également à une phase de shoot them up loin d'être facile. Et tout au long du parcours, notre petit groom, aidé de son compagnon Spip qui lui dit ce qu'il a à faire, doit ramasser un maximum de bérets (50 lui rapportent une vie).

Si les graphismes sont très beaux, en revanche Spirou présente un gros

Voilà l'infâme Cyanure ! Inutile de perdre votre temps à vouloir l'éliminer, il est intouchable...

SPIROU

éditeur
INFOGRAMES

genre
PLATE-FORME

joueur(s)
1

sauvegarde
MOTS DE PASSE

continue
NON

difficulté
VARIABLE

durée de vie
MOYENNE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 86%

85%

LES ASTUCES

Lorsque vous tuez un ennemi possédant un objet, celui-ci vous servira presque aussitôt. De plus n'hésitez pas à regarder partout car souvent vous passerez derrière des murs.

Dans votre vaisseau spatial, vous devez non seulement éliminer les ennemis mais également faire le plein de fuel.

problème de jouabilité. Difficile en effet de distinguer les éléments faisant partie du décor, de ceux qui interviennent dans l'avancée. Ainsi, dans le métro, il est presque impossible de repérer les panneaux que l'on va se prendre en pleine tronche. Par ailleurs, pour plonger à terre, il faut s'y reprendre plusieurs fois. Dommage car tout cela gâche le plaisir de jouer ! Les amateurs de Spirou et les autres pardonneront sûrement ces erreurs de jeunesse...

Mahalia,
utilise Spip.

en résumé

Spirou fait son entrée dans l'univers des jeux vidéo avec un plate-forme « tout public » bien sympathique, malgré quelques défauts de jouabilité...

J'IRAIS À NEW YORK AVEC TOI...

New York est le premier monde que vous allez aborder. Vous ne vous y ferez pas agresser par des « gangs bands » mais par des chiens ou des pigeons...

Qui est ce Spirou ?

Alors que monsieur Papillon, le directeur du Moustic Hotel, est à la recherche d'un groom, un peintre ébauche la silhouette d'un jeune garçon. Mais un jet d'eau arrose malencontreusement l'esquisse qui, comme par miracle, s'anime. Ainsi naît Spirou dans son costume rouge à boutons dorés. C'est le dessinateur français Rob-Vel qui crée le personnage fétiche de l'hebdomadaire Spirou le 21 avril 1938. Rob-Vel donne à son héros un petit compagnon qui ne le quittera jamais, l'écureuil Spip. Ces personnages seront repris par plusieurs dessinateurs qui prendront plaisir à en imaginer de nouveaux. Ainsi Jijé créera Fantasio, le copain râleur et vantard, avant de céder la place à André Franquin en 1946. Celui-ci fera naître sous son crayon le petit village de Champignac, son maire aux discours interminables, ses habitants et surtout le comte de Champignac, un savant génial et franchement farfelu !

GRAPHISME 94%
Les couleurs se marient harmonieusement et les dessins sont très soignés.

ANIMATION 87%
RAS ! Des persos aux mouvements variés et réalistes.

SON 76%
La musique est un peu prise de tête et les bruitages sympa mais peu nombreux.

JOUABILITÉ 68%
Certaines actions difficiles à effectuer et des éléments trop fondus dans le décor.

Vite Vu

GAME GEAR
Wizard Pinball

prix F E D C B A — 80%

éditeur	DOMARK
genre	FLIPPER
nombre de joueurs	1A2
sauvegarde	NON
continue	OUI

Axé heroic fantasy, Wizard Pinball est divisé en plusieurs tableaux bien distincts. Le principal tient sur plusieurs écrans avec un scrolling suivant la balle, et les stages bonus thématiques (donjon, Égypte...) vous permettent de gagner un max de points. Assez sympa grâce à son ambiance peuplée de dragons et de fantômes, il offre une jouabilité correcte et la possibilité d'exécuter des fourchettes, malgré la rapidité de la balle et ses réactions parfois bizarres. Un jeu rappelant Devil Crash sur Nec et qui devrait plaire aux fans de flipper mâtiné sauce médiévale !

Elwood

JAGUAR
Super Burnout

prix F E D C B A — 40%

éditeur	ATARI
genre	COURSE ARCADE
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	PILE
continue	NON

Sans quitter votre fauteuil, replongez-vous illico dans l'atmosphère des années 80. Super Burnout semble posséder au premier abord tous les atouts pour vous garantir un trip temporel des plus réussis. Toutefois le jeu, plutôt joli, demeure en définitive au ras des pâquerettes. La vitesse au compteur ne semble pas du tout correspondre à la vitesse de défilement du paysage. Les parties deux joueurs, amusantes, sont loin d'atteindre des sommets en matière de fun. Et puis on finit à vrai dire par s'em... Bref, un jeu de course franchement démodé.

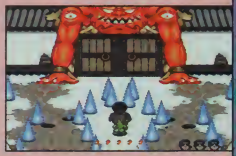
Milouse

SUPER NINTENDO
Pocky & Rocky 2

prix F E D C B A — 80%

éditeur	OCEAN
genre	TIR
nombre de joueurs	2 (HEU...1,5 !)
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	OUI

Pocky & Rocky est un shoot them up original. D'abord parce qu'il ne se déroule pas dans un vaisseau spatial mais à pied, sur la terre ferme. Ensuite parce qu'il dégage une ambiance bucolique, qui le fait apprécier des filles ! Le scénario, lui, est classique : la princesse Luna a été enlevée par un être maléfique qui veut la forcer à se marier ; Pocky, la fameuse amazone, est désignée pour aller la sauver. Elle part avec Rocky, son fidèle compagnon, et fera appel à d'autres partenaires en cours de route. Côté action, les Pocky & Rocky sont des shoot them up à scrolling vertical : les ennemis arrivent par vagues et tirent sur les deux joueurs qui répliquent. Si jusqu'à présent Pocky ramassait des items par terre (de puissance de feu, de bouclier, etc.), dans cette nouvelle version, elle peut aussi les acheter dans des boutiques comme dans un RPG. Quant à son partenaire, il est en fait son esclave ! Elle décide seule de le changer contre un autre, ou encore de prendre le contrôle de son corps. Rocky joue en « vies infinies » et ne disparaît vraiment que lorsque sa maîtresse passe l'arme à gauche. Il existe d'ailleurs deux niveaux où il n'apparaît pas ! À un joueur, tout va bien puisque Rocky est contrôlé par la console. Mais à deux, imaginez la frustration du second joueur ! L'ajout de nouveaux compagnons et de magasins aurait pu rendre cette suite encore meilleure. Bref, un shoot them up mignon et sympathique mais inexploitable en mode Deux joueurs.



Bubu

LE ZOOM DE VITE VU

Vous cherchez quoi jouer ? Vous avez un mal de tête atroce ? Vous n'avez pas le temps de lire ? Pas grave, on vous résume tout ici !

MEGADRIVE 32X

Chaotix

prix 75%

éditeur: SEGA
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: OUI
continue: OUI

Sonic court si vite qu'il s'essouffle, et c'est à son camarade Knuckles qu'il passe le relais dans ce jeu original mais sans grandes qualités. Inutile d'épiloguer sur la trame de l'histoire. Elle se résume, comme d'habitude, en trois coups de cuiller à pot : le Dr Robotnik a kidnappé les plus proches amis de Knuckles, et vous devez les délivrer. Point.

Proposant les graphismes acidulés et les musiques habituelles au style Sonic, Chaotix se démarque des aventures du hérisson bleu en proposant un nouveau système de jeu. Ici, vous ne vous baladez plus tout seul, mais constamment accompagné d'un personnage relié à vous par un lien magnétique (chacun porte un anneau, et un lien se crée). L'idée, foncièrement étrange, se révèle moyennement bonne puisque même après plusieurs heures de jeu, on se surprend à maudire les réactions incontrôlables que cela provoque et à espérer la prompte disparition du pot de colle qui traîne à nos basques. Sursauts de colère et regards furibonds assurés lors des parties à deux ! Bénéficiant d'une réalisation d'ensemble réussie, Chaotix ne profite pas véritablement des capacités de la 32X (signalons tout de même quelques zooms et des bonus stages en 3D — pas extraordinaires au demeurant). Voilà donc un jeu tout juste sympathique, et seuls les mordus du style Sonic peuvent se le procurer sans remords. Les autres feront preuve de sagesse en passant leur chemin...

Chris

3DO

Space Pirates

prix 80%

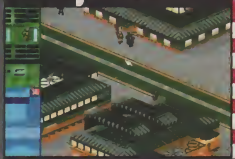
éditeur: AMERICAN LASER GAMES
genre: TIR
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: NON
continue: OUI

Space Pirates se situe dans la lignée des jeux d'American Laser Games (Mac Dog Mac Cree, Crime Patrol...). Voilà donc un jeu de tir sur cible à base de séquences vidéo. On découvre un univers infiniment ringard, rempli de décors ridicules à dix centimes et de personnages grotesques. De quoi se fendre la poire ! En revanche, l'utilisation de séquences vidéo pose toujours un léger problème de jouabilité : le joueur doit respecter le timing à la seconde près. Bref, rien de révolutionnaire mais de quoi satisfaire les amateurs de jeux bourrins et de belles images.

Elwood

3DO

Syndicate



prix 75%

éditeur: BULLFROG
genre: STRATEGIE
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: OUI
continue: NON

Syndicate, jeu mythique de stratégie/action, arrive enfin sur 3DO. Cette version reprend le principe du soft original sur PC, sans rajouter les nouveautés de la version Jaguar (recentrage d'écran, zoom ou encore visée automatique sur les objets intéressants). Dommage, d'autant plus que la jouabilité au paddle est parfois approximative. Par ailleurs, Bullfrog aurait pu utiliser le CD pour stocker des séquences cinématiques. Bref une adaptation un peu décevante en regard de la la machine, mais qui devrait satisfaire quand même les fans de stratégie.

Lync

Vite Vu

MEGA CD

Fahrenheit

prix F E D C B A **40%**

éditeur	SEGA
genre	PSEUDO INTERACTIF
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	NON

Peut-être avez-vous vu *Backdraft*, un film fabuleux où l'on voyait s'affoler de joyeux pompiers aux prises avec les flammes de gigantesques incendies ? Fahrenheit vous propose de sauver des vies humaines coincées dans des maisons en feu. Une vidéo défile et vous devez décider de la direction à suivre lorsque des flèches apparaissent à l'écran. Mais les séquences vidéo sont assez limite, le manque d'interactivité abandonne le joueur à un comportement trop passif et la quête perd rapidement tout son intérêt.

Elwood

MEGA CD

Surgical Strike

prix F E D C B A **60%**

éditeur	SEGA
genre	TIR
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

Comme tous les jeux Mega CD en vidéo, Surgical Strike est basé sur un système de séquences vidéo dans lesquelles vous interagissez à l'aide d'un viseur. Des cibles défilent sous vos yeux et vous devez tirer le plus vite possible à l'aide d'une mitrailleuse ou de missiles ! Très primaire, cette action est agrémentée par la possibilité de choisir votre chemin, mais cette option, de peu d'intérêt, a plutôt tendance à embrouiller. Malgré l'intensité des combats, on se lasse vite et on peste sur la jouabilité moyenne. Ainsi, on tire à temps sur une cible et le coup ne part pas !

Elwood

SUPER NINTENDO

Flintstones

prix F E D C B A **50%**

éditeur	OCEAN
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1OU2
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON

Encore un truc qui date de la guerre... Doté tout de même d'une réalisation qui tient la route, c'est la moindre des choses pour une production ennuyeuse au possible. Car le jeu n'a pas la pêche, le personnage se traîne lamentablement, la jouabilité est douteuse et l'illustration hasardeuse de deux ou trois idées tout au plus médiocres ne saurait rehausser son intérêt et justifier son acquisition. Même les fanas du film n'y trouveront absolument aucun intérêt, ça n'est pas peu dire ! En bref, un banal jeu de plate-forme, purement et durement commercial.

Le Flou

MEGA CD

Midnight Raiders

prix F E D C B A **60%**

éditeur	SEGA
genre	HELICO
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	NON

Rappelez-vous : il y a quelques mois débarquait sur Mega CD Tomcat Alley, une simulation de combat aérien en vidéo bien tripante. Dans le même esprit (mais en nettement moins bien) Midnight Raiders remplace les F-14 par des hélicos de type Apache AH-64. L'action se révèle hyperlimitée et, au niveau de la réalisation, Midnight Raiders ne casse pas du tout la baraque. Bugs sonores, vidéo saccadée, scènes de congratulations grotesques après un shoot, on se trouve à mille lieues de l'ambiance à la Top Gun dégagée par Tomcat Alley. Décevant au possible.

Elwood

MA MERE M'OBLIGEAIT A ME LAVER LES DENTS TOUS LES JOURS

ALORS, JE L'AI MANGEE

PRIMAL RAGE™

ATTENDEZ-VOUS AU PIRE

MEGA DRIVE, GAME GEAR, SUPER NINTENDO, GAME BOY, JAGUAR CD, SEGA SATURN, 32X, 3DO, SONY PLAYSTATION, AMIGA, PC CD-ROM, MAC CD-ROM

PRIMAL RAGE™ AND © 1994 TIME WARNER INTERACTIVE INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

TIME WARNER INTERACTIVE

Vite Vu

SATURN
SF, The Movie

prix F E D C B A — 70%

éditeur: CAPCOM
genre: COMBAT
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: NON
continue: OUI

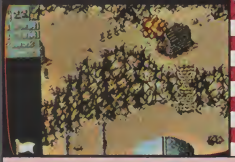
Découvrir un nouveau Street Fighter me fait habituellement chaud au cœur, mais l'annonce de l'adaptation du film en jeu vidéo m'a plutôt donné des crampes à l'estomac. Appréhensions fondées puisque ce jeu se révèle pour le moins médiocre. Explications... SF, The Movie reprend la plupart des personnages du jeu original de Capcom. Manquent seulement à l'appel Dhalsim, T. Hawk (pourtant tous deux présente dans le film) et Fei Long. En contrepartie, un nouveau personnage fait son apparition : le capitaine Sawada. Côté options, un mode Scénario, qui vous met dans la peau de Guile, vous invite à revivre des scènes du film. L'idée est sympathique et les nombreuses séquences vidéo du jeu aident à se mettre dans l'ambiance. À côté de ça il y a toujours le tournoi, bien sûr, et le mode Deux joueurs, indispensable. Au niveau de la réalisation, personnages et décors sont entièrement digitalisés. Le résultat se révèle en général assez décevant et les mouvements ridicules et saccadés des joueurs n'arrangent rien à l'affaire. Nous nous trouvons en fait devant un Super SF II Turbo complètement relooké (les persos possèdent la même palette de coups, ils peuvent effectuer des super Combo...), mais cette nouvelle version, même si elle reste jouable, est beaucoup moins belle et fun à jouer. Une parodie à réserver exclusivement aux fans du film. Une consolation quand même : la version Saturn est meilleure que la borne d'arcade.

Chris

3DO
Cannon Fodder

prix F E D C B A — 88%

éditeur: VIRGIN
genre: TIR
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: OUI
continue: OUI



Continuant son adaptation multimachine, Cannon Fodder arrive sur 3DO. À la différence des versions 16 bits (ou même Jaguar), celle-ci propose deux démos très sympathiques (un clip délirant des développeurs et les persos du jeu, en images de synthèse). À part ça, le jeu reste strictement le même : vous avancez et tirez dans le tas (avec quelques variantes plus subtiles, mais bon...). Proposant toujours des petits graphismes rigolos et une ambiance du tonnerre, Cannon Fodder est moyen par sa réalisation mais très fun et excellent pour se défouler.

Elwood

MD/SN
Fever Pitch

prix F E D C B A — 75%

éditeur: US GOLD
genre: FOOT
nombre de joueurs: 1 A 4
sauvegarde: NON
continue: NON

Désolé mais Fever Pitch Soccer ne m'a pas mis la fièvre... « pendant des heures ! » Rien à voir avec une simulation, c'est un foot tendance arcade avec tir de 90 mètres, ballon en feu, saut de kangourou, etc. Enfin bref rien de réel, ni de suffisamment délirant pour rendre le match attractif. On finit par s'ennuyer et remarquer que la jouabilité est douteuse, que les graphismes n'ont rien d'extraordinaire. Désolé Fever Pitch, mais face à International Superstar Soccer tu fais vraiment pas le poids... surtout que le deuxième volet va sortir d'ici peu !

El Didou

complétez votre collection !

44 – juillet-août 94
Dossier : CES de Chicago
Tests : Super Metroid, Smash Tennis, Les Schtroumpfs SN, Le Livre de la Jungle, Super SF II, Monster Max, World Heroes 2 Jet…
Plans & Astuces : Landstalker

45 – septembre 94
Dossiers : Mortal Kombat II, Nouvelles consoles
Tests : Donkey Kong 94, Mega Bomberman, Tomcat Alley, Wolfenstein 3D Jaguar…
Plans & Astuces : Super Street Fighter II

46 – octobre 94
Dossiers : La réalisation de Donkey Kong Country, Earthworm Jim
Tests : Stunt Racer FX, Sparkster, F1 Pole Position 2, Urban Strike, Mr Nutz MD, Alien vs Predator Jaguar, Probotector 2 GB…
Plans & Astuces : Megaman X

47 – novembre 94
Dossier : Jeux de rôle
Tests : Earthworm Jim, Secret of Mana, Batman & Robin, Mickey Mania, Super Bomberman 2, Micro Machines 2 MD, Micro Machines SN & GB, Le Roi Lion, FIFA 95 MD, Sonic & Knuckles…
Plans & Astuces : Megaman X

48 – décembre 94
Dossiers : Saturn, Donkey Kong Country, Megadrive 32X
Tests : Soulblazer, Pitfall, Dynamite Headdy MD, Shining Force 2, King of Fighters '94, FIFA 3DO, Super SF II 3DO, Mr Nutz GB…

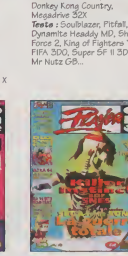
49 – janvier 95
Dossiers : Dragon Ball Z 95
Tests : Aero 2, Zero, Super Punch Out, Desert Strike GB, Doom Jaguar, Soleil, Cannon Fodder, Samurai Shodown II, Need for Speed…
OTW : Clockwork Knight, Rockman X2, Goemon 3, Uniracers…
Plans et Astuces : Shining Force II

50 – février 95
Dossiers : Player One 50e CES Las Vegas
Tests : Superstar Soccer, Demon's Crest, Kistar, Theme Park 3DO, Tetris & Dr Mario, Wario Blast, Return Fire…
OTW : Toh Shin Den, Victory Goal…
Plans et Astuces : Shining Force II

51 – mars 95
Dossiers : Mangas et jeux vidéo, La 3D expliquée
Tests : Fatal Fury Special, NBA Jam TE, La Légende de Thor, Samurai Shodown MD, PC Racers…
OTW : Rayden, Cyber Sled, Kileak the Blood, Space Griffon…
Plans et Astuces : Shining Force II

52 – avril 95
Dossier : La saga Fatal Fury
Tests : Wario's Wood, Alien Soldier, Yû Yû Hakusho 3DO, Super BC Kid GB…
OTW : Panzer Dragoon, Myst, Chrono Trigger, Front Mission…
Plans et Astuces : Shining Force II

53 – mai 95
Dossier : Spécial Courses auto
Tests : Unrally, Theme Park MD, X-Men 2 MD, Gex 3DO…
OTW : Dragon Ball Z, Tekken, Daytona USA…
Plans et Astuces : La légende de Thor



54 – juin 95
Dossier : Salon E³ de Los Angeles
Tests : Fatal Fury 3, Mario's Picross, Astérix et Obélix GB, Animaniacs GB…
OTW : Astal, Jumping Flash, Gunner's Heaven, Virtual Hydlide…
Plans et Astuces : La légende de Thor

55 – juillet/août 95
Dossiers : La fin de DB Z, Judge Dredd, Saturn
Tests : Illusion of Time, Loney Tunes Basketball, Obélix SN, Batman & Robin MD, Slam'n Jam 95…
OTW : Kayman, Gran Chaser, Parodius Saturn, Earthbound…
Plans et Astuces : La légende de Thor

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : *Player One* Anciens numéros - BP4 - 60700 Sacy-le-Grand
Tél. : 44 69 26 26 (faites le 16 si vous habitez Paris ou la région parisienne)

❑ **Oui !** Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de *Player One* suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro. Je joins un chèque de _____ F à l'ordre de Média Système Édition.

	Prix par exemplaire	Qté	Total
2 5 6 7 8 9 10 11 13	32 F (25 F + 7 F)		
14 15 16 17 18 19 20 21 22			
25 26 27 28 29 30 31 32	35 F (28 F + 7 F)		
33 34 35 36 37 38 39 40			
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51	37 F (30 F + 7 F)		
52 53 54 55 *Attention ! Les numéros 1, 3, 4, 12, 23, 24 sont épuisés.*	39 F (32 F + 7 F)		

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : **Ville :**

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

Vite Vu

MEGA CD
Dungeon Explorer

prix F E D C B A — 65%

éditeur	HUDSON
genre	ACTION/ROLE
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	3
continue	NON

Venu du CD-Rom de la Nec, Dungeon Explorer apparaît comme un jeu d'action à la Gauntlet. Ici, la dimension rôle est plus poussée : à vous de faire votre choix parmi six personnages (chevalier, magicien, ninja, etc.) qui peuvent monter en puissance, acquérir des objets spéciaux dans les donjons et enfin acheter des armes. L'ambiance se révèle sympa mais le jeu pèche par une action beaucoup trop répétitive : le nombre hallucinant de monstres qui vous tombent sur le râble finira par vous faire frôler la prise de tête.

Le Flou

GAME GEAR
Striker

prix F E D C B A — 60%

éditeur	SEGA
genre	SIMU DE FOOT
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	NON

Sur MD, Striker possédait quelques atouts qui en faisaient un jeu marrant. Eh bien sur Game Gear, cette simulation de foot perd tout son intérêt à cause d'une réalisation moyenne et une jouabilité médiocre ! Les nombreuses options ne relèvent pas franchement le niveau et on prend un plaisir très limité à participer à des matchs. En plus, les graphismes craignent et l'aspect tactique est encore plus limité que sur 16 bits. Bref, Striker ne casse pas des briques et confirme que les portables ne sont pas le support idéal pour les simulations de foot !

Elwood

SUPER NINTENDO
Jelly Boy

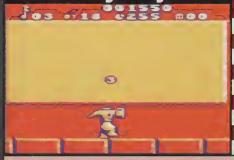
prix F E D C B A — 75%

éditeur	OCEAN
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	INFINI

Jelly Boy, c'est l'histoire d'un malabar rose et mou qui peut se transformer en un tas d'objets (parapluie, marteau, montgolfière, ampoule, canon, etc.). Jelly Boy possède d'ailleurs une bonne durée de vie. Les niveaux sont longs et recèlent plein d'astuces et de niveaux secrets. On pourra regretter des petits défauts de jouabilité (surtout lors des sauts) mais il n'y a là rien de vraiment gênant. Techniquement sans surprise, Jelly Boy se laisse jouer. Un jeu sans prétention mais suffisamment long et intelligent pour plaire à certains (et j'en fais partie).

Le Flou

GAME BOY
Jelly Boy



prix F E D C B A — 70%

éditeur	OCEAN
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	INFINI

On retrouve dans ce Jelly Boy à peu près les mêmes niveaux que dans la version Super Nintendo, dotés cependant d'un charme moins intense (les décors sont quasi inexistants, Game Boy oblige) et un peu plus lents. On s'y attendait à vrai dire mais bon, ça fait toujours un choc pour nos petites méninges... La durée de vie reste la même que sur Super Nintendo — bonne — et subsistent pour notre plus grand plaisir toutes les transformations délirantes et tous les passages secrets. Bref, un bon petit jeu de plate-forme à l'atmosphère sympathique. À voir.

Le Flou

Entre dans l'univers du Booster Next Generation

Gagne le tout dernier scooter de MBK et plein d'autres cadeaux Booster

Et viens essayer le Booster Next Generation au Booster Circus :

tu participeras aux compétitions sur scooter et tu retrouveras le camion Nintendo. Rendez-vous au Mondial du 2 Roues (Salon de Paris, Porte de Versailles) du 29 septembre au 4 octobre 1995 ou au Circuit Carole (93) les 14 et 15 octobre 1995.

Pour plus d'infos, tape le 36 15 MBK.

36 48 - 123 F/mn - 36 59 - 120 F/mn

les questions

1 Quelle est l'année de lancement du Booster ?
A - 1970
B - 1980
C - 1990

2 Quelle est la caractéristique propre au booster ?
(Plusieurs réponses possibles)
A - Grosses roues
B - Uniformité
C - Phare double optique
D - Rétro

3 Quelle est la cylindrée du Booster Next Generation ?
A - 49.2 cc
B - 80 cc
C - 125 cc

4 Quelle est la couleur de lancement du Booster Next Generation ?
(Plusieurs réponses possibles)
A - Jaune/noir
B - Noir
C - Bleu
D - Vert

les lots

1er prix :
un Booster Next Generation
un tee-shirt Booster Spirit Line by MBK
un écusson Booster Circus

Du 2e au 11e prix :
un sweat-shirt Booster Spirit Line by MBK
un écusson Booster Circus

Du 12e au 20e prix :
un tee-shirt Booster Spirit Line by MBK
un écusson Booster Circus

Du 21e au 30e prix :
un tee-shirt Booster Spirit Line by MBK

Extrait du règlement
Jeu gratuit sans présentation d'achat doté d'un Booster Next Generation, de 10 sweat-shirts Booster Spirit Line by MBK, de 20 tee-shirts Booster Spirit Line by MBK et de 20 écussons Booster Circus. Les réponses devront parvenir avant le 30 octobre 1995 à minuit. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Des résultats seront publiés dans Player One n° 56 et sur Minitel 3615 Player One à partir du 25 octobre 1995.

Pour participer au concours

Compose le **36 68 77 33** et joue avec nous en direct.
Tape le **3615 Player One,** rubrique : Jeux ;
ou adresse tes réponses sur carte postale uniquement, en indiquant tes nom, prénom et adresse à
Player One, Concours MBK, BP 4, 60700 Sacy-le-Grand.

MBK

Les Slayer One sèment la terreur !

Le Flou, Bubu et Milouse déversent leur fiel dans une rubrique hautement subjective. Effrayée, la rédaction se désolidarise des propos sulfureux de ces affreux jojos.

STAGE DE BRANCHEMENT 32X

Apprenez à brancher votre 32X en moins de 30 mn !

Quelle que soit votre configuration : Megadrive 1, Megadrive 2, Mega CD, ou Multimega
Séminaire de 6 jours
24 heures de cours
6 personnes maximum par séance
3 000 F TTC tout compris

Contacter Oliver à la rédaction

LE RETOUR DES PA DANS PLAYER ONE

Échange Megadrive 1 + Mega CD contre Multimega cause utilisation de 32X.
- Vends bits pas cher par paquets de 64. Ecrire à Sam T., Atari, 6, rue Lynx, 64000 Pau.
- Recherche petites annonces dans *Player One*.
- Achète bits pas cher par paquets de 64. Ecrire à Nintendo, restaurant Mhy A Moto, Paris 13e.
- Vends câble Péritel 32X + cordon de raccordement pour Megadrive 1. Cause Megadrive 2.

Galaxian sur PlayStation : il ne s'agit que d'un amuse-gueule destiné à faire patienter le joueur pendant le chargement de Tekken. Chez Nintendo, une version de ce jeu sera vendue seul au prix fort. Un amuse-gueule en attendant leur prochain VRAI jeu ?

QUE FAIRE DE SA 32X

Ça y est, la Saturn est en vente en France depuis deux mois. Mais, malheur, vous veniez juste d'acquérir l'expetite dernière de Sega, la 32X, voici quelques conseils de recyclage de l'engin que Sega vous a laissé sur les bras... si vous ne l'avez pas déjà bousillé en essayant de la faire fonctionner!
- Placez-la sur le bord de la cheminée, en vue d'une décoration kitsch.
- Dehors, comme champignon en compagnie des nains de jardin.
- Pas dans le port cartouche de la Saturn, ça ne marche pas.
- Ce n'est pas très honnête, mais vous pouvez essayer de la revendre.
- Demandez à votre revendeur Sega de vous la reprendre contre l'achat d'une Saturn.

On l'a testé pour vous !
N'essayez pas d'insérer la 32X de force, ça ne marche pas.

C'EST FACILE, C'EST PAS CHER...

A notre époque tout se recycle : les déchets, les voitures... et maintenant les jeux vidéo ! Asteroid, Space Invaders, Tempest, Joust, autant de hits des années 80 remis dans de flambantes cartouches des années 90. Années 80 ? Nostalgie ! Le bon filon... Même pas besoin d'améliorer le jeu, le titre suffit souvent à faire craquer les plus âgés des joueurs. De plus, les journalistes faisant généralement partie de cette catégorie, une critique favorable est quasiment assurée dans la presse spécialisée. Alors attention aux éditeurs qui essaient de vous faire consommer des produits périmés. Même si quelques gâteux aux facultés gustatives altérées vous certifient leur saveur.

Economisez 5 F ou recevez une cardass gratuite
pour tout achat d'un manga chez Score Games.

Gagnez une heure en 3614 (0,37 F au lieu de 1,29 F)
Créez votre BAL sur le 3615 Player One et communiquez-nous vos pseudo et mot de passe ainsi que vos coordonnées.

Recevez un magazine gratuit
Commandez un ancien numéro de Player One ou Ultra Player.

Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré.

Economisez 20 % sur le prix d'abonnement
Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales
6 numéros = 154 F + 770 Crédits Player au lieu de 192 F
11 numéros = 256 F + 770 Crédits Player au lieu de 320 F.

AVEC LES NOUVEAUX CRÉDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

Economisez 20 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 100 F d'achat - voir publicité dans magazine et bon de commande).

Economisez 40 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 200 F d'achat - voir publicité dans magazine et bon de commande).

Economisez 100 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 400 F d'achat - voir publicité dans magazine et bon de commande).

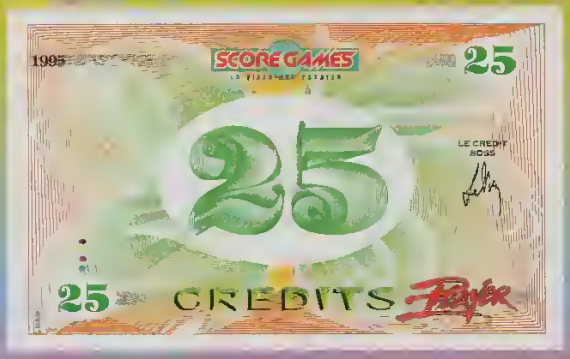
Règlement : **Article 1.** Les Crédits Player sont fabriqués par Média Systeme Edition et diffusés dans les magazines Player One, Ultra Player et les hors-série ainsi que dans les magasins Score Games. **Article 2.** Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player ainsi que dans les magasins Score Games et donnent droit à des avantages. **Article 3.** Seules les demandes completes seront prises en considération avec nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, l'offre de votre choix et le nombre de Crédits Player exact. **Article 4.** Les réductions dans les magasins Score Games ne sont possibles qu'avec les nouveaux Crédits Player portant le logo Score Games, à partir de mai 1995. Fin de l'opération indiquée un mois à l'avance. **Article 5.** L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du present reglement.

Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés de l'offre de votre choix et de vos coordonnées sur papier libre à :
Crédits Player
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex
Les offres prendront effet un mois après réception de votre lettre.

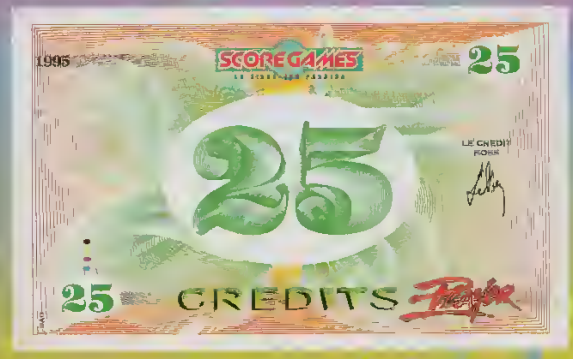
1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player


1995
SCORE GAMES
25
LE CREDIT BOSS
25
25 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
50
LE CREDIT BOSS
50
50 CREDITS Player


1995
SCORE GAMES
25
LE CREDIT BOSS
25
25 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player

EARTHWORM JIM 2

Textes et photos : David Téné et Robby Barbe.
Tous les dessins et illustrations sont © Shiny Entertainment 1995.

Si on en juge par le succès du premier volet, Earthworm Jim 2 — attendu début novembre — a toutes les chances de devenir un des jeux les plus courus de Noël à la rédac de Player One. David et Robby se sont rendus en Californie pour voir la bête et tailler un bout de gras avec les programmeurs de Shiny. Reportage.

L'HISTOIRE

Suite logique du premier épisode, Jim 2 est bel et bien un jeu de plate-forme. L'esprit délirant a été conservé, les graphismes — la seule chose que l'on peut juger au vu des photos d'écran — sont au moins aussi beaux et la musique encore plus fun. À vos paddles !

Après avoir perdu son travail de cuisinier, Jim décide de se rendre sur la « Planète des Monstres » pour découvrir la révélation divine. Il part en compagnie de Snott qui figurait déjà dans le premier épisode au niveau « Snott a problem » (jeu de mots avec « it's not a problem »). Mais, au lieu de la vérité recherchée, Jim ne trouve que des affreux. Cela dit, que pourrait-il dénicher d'autre sur la Planète des Monstres ? Enfin, l'aventure ne se termine pas là... au contraire, le délire commence ! Jim doit d'abord aider son pote Peter Puppy à sauver les six cents chiots dérobés par l'infâme Psycrow en utilisant son « chamallow géant de l'amour » (ah, on vous avait prévenu !). Puis notre ver de terre préféré apprend à voler, se transforme en salamandre et éprouve de vives frayeurs dans une maison hantée conçue par Evil The Cat lui-même ! Pour couronner le tout, Jim doit empêcher le mariage contre nature de Psycrow avec la Princesse What's-her-name. Bref, on se demande bien comment Jim, qui doit encore sauver le monde, aura l'opportunité de trouver dans les temps un nouveau travail ?

JIM 2 SUR MEGADRIVE

Petite révolution ! Ce n'est pas David Perry qui a programmé la version Megadrive d'Earthworm Jim 2. Le jeune patron de Shiny Entertainment n'a pas eu une minute à lui depuis la sortie du premier épisode des aventures du fameux ver de terre en combinaison spatiale. Très occupé par les nombreuses activités de sa société (Jim est décliné en poupée par Playmates, en dessin animé par Universal) et les négociations avec Interplay (voir « Interplay s'offre Shiny »), David n'a plus souvent le loisir de programmer. Mais ne vous inquiétez surtout pas, Andy Astor (voir interview plus loin) — qui a officié sur Jim 2 Megadrive — n'est pas un nain ! Il est même le digne disciple du Maître Perry...

JIM 2 SUR SUPER NINTENDO

A Grimmore de la 16 bits de Nintendo vous pouvez vous rhabiller ! C'est bien « le Captain Nick Jones » qui a réalisé toute la programmation de Jim 2 sur Super Nintendo. Ce programmeur anglais est comme le bon vin français, il se bonifie avec l'âge. On rappellera juste que son premier jeu sur cette machine fut le très bon Alien 3, un jeu de plate-forme qui nous avait donné pas mal de sueurs froides lors de sa sortie il y a maintenant presque trois ans. Ce codeur de génie à l'humour « typically british » avait donc entièrement réalisé le premier épisode des aventures de Jim sur Super Nintendo, alors que David Perry signait la version Megadrive.

x3
100%
x1000
x3
100%
x950
x3
70%
x3
100%
x998
x3
100%
x1000
x3
100%
x1000

ANDY ASTOR, PROGRAMMEUR DE JIM 2 MEGADRIVE

« Je dois être le seul chez Shiny à avoir suivi des études d'informatique. Cela n'avait rien à voir avec les jeux vidéo : j'ai travaillé sur des projets pour le compte de compagnies aériennes par exemple. »

PLAYER ONE : *À 35 ans, tu es le plus age de l'equipe. Comment es-tu devenu programmeur chez Shiny Entertainment ?*
ANDY ASTOR : Ha ha ! oui, je suis le plus vieux, mais cela ne me dérange absolument pas. Pour ce qui est de la programmation, c'est maintenant une longue histoire. Je dois être le seul chez Shiny a avoir suivi des études d'informatique. De longues études qui n'avaient rien à voir avec les jeux vidéo.
Je veux dire par là qu'il n'y avait rien d'artistique dans ce que j'étudiais puisque je bossais sur des gros systèmes. J'ai travaillé sur des projets informatiques pour le compte de compagnies aériennes par exemple.

Comment t'es tu retrouve un jour, dans l'univers des jeux vidéo ?
Bon, évidemment, je jouais avec des jeux vidéo, mais pas plus que ça. C'est un ami qui m'a proposé un jour de programmer des outils logiciels pour une société qui développait des jeux vidéo. J'ai trouvé cela intéressant et j'ai d'abord travaillé sur ces outils pendant mon temps libre. Ensuite, cela s'est transformé en travail à mi-temps chez Virgin. Je ne concevais pas de jeux dans leur intégralité, je développais des parties techniques concernant les animations ou la compression des données par exemple.

C'est a cette époque que tu as fait la connaissance de David Perry ?
Oui, j'ai rencontré David chez Virgin. Et lorsqu'il a débuté Aladdin sur Megadrive, j'ai travaillé avec lui sur les routines d'animation du jeu. Après Aladdin, David a quitté Virgin pour créer Shiny Entertainment.

Du coup, tu es devenu programmeur chez Shiny.
C'est cela, mais d'abord à mi-temps. Sur Earthworm Jim, premier du nom, c'est David qui a assuré la plus grosse partie de la programmation du jeu Megadrive, et Nick Jones était en charge de la version Super Nintendo. Puisque c'était le premier jeu de Shiny, tout était à refaire en ce qui concerne les outils de développement. Là encore, j'ai collaboré, notamment à l'écriture des routines d'animation.

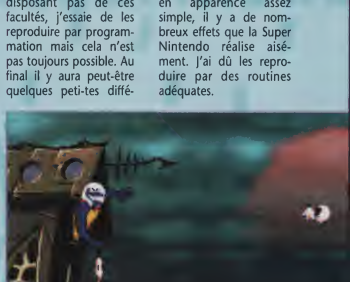
Que fais tu exactement sur Earthworm Jim 2 ?
Je suis maintenant programmeur à plein temps. Après avoir effectivement réalisé la version Mega CD d'Earthworm Jim, je m'occupe de toute la programmation de Jim 2 sur Megadrive.

Programmer sur Megadrive doit être fondamentalement différent de ce que tu as appris pendant tes études ?
Oui et non. C'est bien sûr plus fun de programmer des jeux vidéo et l'ambiance dans les locaux de Shiny est cool. Mais nous devons aussi tenir des délais très stricts, ce qui est déjà moins amusant. Pour ce qui est de la programmation en elle-même, cela ne me pose pas de problèmes. J'aime découvrir de nouveaux langages et de nouvelles machines ; je les apprends très rapidement. Quant à la Megadrive, son processeur central est un 68 000 de Motorola, un microprocesseur très répandu que je maîtrise bien.

SHINY

Si vous téléphonez un jour à Shiny, le répondeur vous accueillera avec... « Happy Shiny People », le hit du

Quelles differences y aura-t-il entre les versions Super Nintendo et Megadrive de Jim 2 ?
Il n'y aura pas de différences au niveau du jeu. Par contre, Nick s'est ingénié à exploiter au maximum les effets spéciaux de la Super Nintendo. La Megadrive ne disposant pas de ces facultés, j'essaie de les reproduire par programmation mais cela n'est pas toujours possible. Au final il y aura peut-être quelques peti-tes différences visuelles à l'avantage de la Super Nintendo. Mais comme pour le premier volet des aventures de Jim, les deux versions auront la même jouabilité et le même nombre d'animations. Dans le niveau du « chamallow » par exemple, qui est une partie du jeu en apparence assez simple, il y a de nombreux effets que la Super Nintendo réalise aisément. J'ai dû les reproduire par des routines adéquates.



« PETER, POUND AND MARY »
Ce niveau est en fait composé de trois écrans dans le sens de la largeur. Ici, vous dirigez Jim tenant entre ses bras le « chamallow géant de l'amour ». Il va lui servir à faire rebondir les chiots que Psycrow jette par la fenêtre. C'est un niveau de jeu sur lequel

PEOPLE

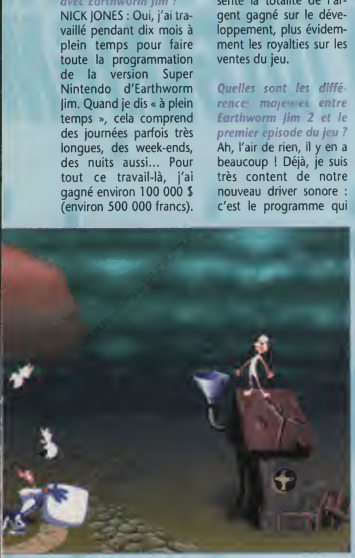
groupe REM. Nous avons rencontré les heureux Shiny Men qui sont à l'origine d'Earthworm Jim 2.

PLAYER ONE : *Peut-on avoir une idée de l'argent que tu as gagné avec Earthworm Jim ?*
NICK JONES : Oui, j'ai travaillé pendant dix mois à plein temps pour faire toute la programmation de la version Super Nintendo d'Earthworm Jim. Quand je dis « à plein temps », cela comprend des journées parfois très longues, des week-ends, des nuits aussi... Pour tout ce travail-là, j'ai gagné environ 100 000 $ (environ 500 000 francs). Bien sûr, je ne les ai pas touchés en une seule fois, cette somme représente la totalité de l'argent gagné sur le développement, plus évidemment les royalties sur les ventes du jeu.

Quelles sont les différences majeures entre Earthworm Jim 2 et le premier épisode du jeu ?
Ah, l'air de rien, il y en a beaucoup ! Déjà, je suis très content de notre nouveau driver sonore : c'est le programme qui gère tout l'environnement sonore du jeu, les musiques comme les bruitages. Il a été créé par Chip Level Design et a permis à Tommy Tallarico, qui réalise toute la partie sonore du jeu, de vraiment s'éclater. Dans Earthworm Jim 2, tout ce qu'entendra le joueur sera en stéréo, et de nombreux effets sonores exploitent réellement la stéréo. Dans le niveau du « chamallow », les sons sont diffusés à gauche ou à droite en fonction du déroulement des actions sur l'écran.

En ce qui concerne les animations, elles sont à première vue tout aussi souples que celles du premier épisode.
Elles sont bien meilleures ! Nous ne nous sommes pas contentés de reprendre le travail effectué pour le premier Jim. Nous avons entièrement revu notre moteur d'animation (Ndlr : le programme créé par Shiny pour gérer les animations de Jim a pour nom Animotion). Ce que vous voyez à l'écran dans Jim 2, c'est l'Animotion 2 ! Les mouvements de Jim sont encore plus fluides. Notre ver de terre doit faire face à des situations inédites, il utilise des armes nouvelles, et il y a même des mouvements cachés dans le jeu.

Le jeu est-il très différent graphiquement ?
Jim 2 garde l'esprit du premier épisode, mais je crois que les nouveaux niveaux vont plaire : certains sont absolument immondes !
La cartouche que nous utiliserons pour stocker Jim 2 aura en effet la même capacité que celle du tout premier Jim (Ndlr : une cartouche de 24 mégabits), mais nous y mettrons plus de graphismes, plus d'animations et plus de sons. Nous avons énormément travaillé sur la compression des données. Il y aura des écrans fixes en 256 couleurs sur la version Super Nintendo dont je suis particulièrement fier. De plus, j'ai pu utiliser au mieux les effets spéciaux de la console pour enrichir les décors du jeu. À première vue, le joueur trouvera ça joli, mais en y regardant de plus près, il apercevra de très nombreux détails, des petites animations et des effets de couleurs ou de scintillements sur lesquels j'ai passé énormément de temps. Cela fait rager Andy parce que ce n'est pas évident à reproduire sur la Megadrive qui n'est pas équipée de ces effets spéciaux !



Nick Jones (programmeur de Jim 2 Super Nintendo) a passé beaucoup de temps. On y remarquera les différents niveaux de scrollings dans le ciel, la lune qui ondule, les ombres portées des personnages et des éléments fixes ; sans oublier le son diffusé en stéréo selon le déroulement de l'action sur l'écran.

NICK JONES, PROGRAMMEUR DE JIM 2 SUPER NINTENDO

« Nous ne nous sommes pas contentés de reprendre le travail effectué pour le premier Jim. Nous avons entièrement revu notre moteur d'animation. Ce que vous voyez dans Jim 2, c'est l'Animotion 2 ! »

TOM TANAKA, GRAPHISTE ET DESIGNER DE JIM 2

« Ce qu'il y a de bien avec Earthworm Jim, c'est que c'est notre personnage. Il ne provient pas d'un univers déjà existant que nous devrions respecter, comme avec un personnage de Walt Disney par exemple. »

PLAYER ONE : *Alors Tom, est-ce que tous ces dessins empilés sur ton bureau ont servi à la conception d'Earthworm Jim 2 ?*

TOM TANAKA : Non, pas tous. Ce que vous voyez là sont des « roughs », ce sont des essais, des idées de personnages ou de décors.

En qui consiste ton travail exactement ?

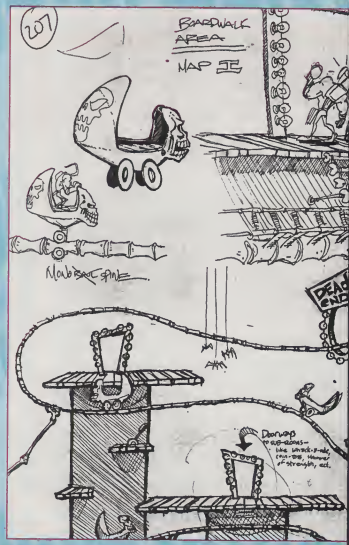
Dans Jim 2, il y a les idées de toute l'équipe, comme dans le premier Earthworm d'ailleurs. Jim a été créé à l'origine par Doug TenNapel (qui est animateur) mais ensuite tous les gens de Shiny ont apporté leurs idées. Certains personnages ou monstres sont l'œuvre de Mike Dietz (animateur). Quant aux graphistes, Nick Bruty (directeur artistique), Steve Crow et moi-même, nous avons essentiellement travaillé sur les décors.

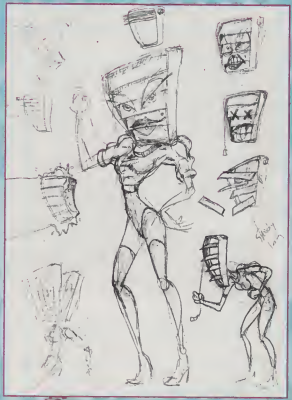
Où as-tu été chercher toutes les idées de décors et personnages nouveaux pour Jim 2 ?

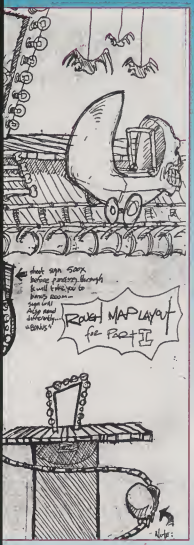
Heu... Un peu partout et nulle part en particulier. Ce qu'il y a de bien avec Earthworm Jim, c'est que c'est notre personnage. Il ne provient pas d'un univers déjà existant que nous devrions respecter comme cela peut être le cas quand on travaille avec un personnage de Walt Disney par exemple. Dans le cas de ce personnage féminin avec une tête en forme de stores (voir illustration), c'est tout simplement parce qu'il y avait devant moi une fenêtre avec des stores. J'ai pensé qu'il pouvait être amusant de faire ce personnage avec une tête « changeante » selon que « ses » stores seraient fermés ou ouverts.

Tu as créé pratiquement tous les décors du nouvel Earthworm. Cela commence-t-il toujours par des idées que tu jettes sur papier ?

Oui, nous travaillons ainsi à chaque fois. Dans un premier temps, je ne cherche pas à savoir si cela sera réalisable sur la machine. Je dessine







Nick Bruty est le directeur artistique de Shiny. Il a d'ailleurs réalisé les graphismes de tous les jeux de David Perry.

Steve Crow est un autre « ancien » de Shiny : cet Anglais a connu David Perry lorsqu'ils travaillaient chez Probe.

Mike Dietz en plein travail...

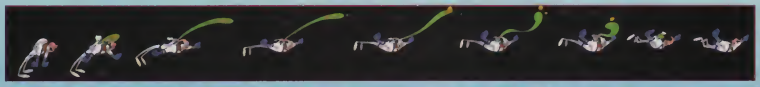
d'abord et ensuite je vois avec les programmeurs Nick, Andy ou David (Ndlr : Nick Jones, Andy Smith et David Perry) si les effets recherchés sont réalisables par programmation. Les animateurs Mike Dietz et Edward. Schofield ajoutent également des animations délirantes.
C'est vraiment le travail de toute l'équipe.

Les graphistes de Shiny Entertainment forment un trio qui ne manque pas une occasion de s'amuser. Ici, ils ont pris d'assaut la voiture des reporters de Player One, une Chrysler Le Baron décapotable, immatriculée « JDEO », comme Jeux viDEO. La frime !

SHINY ANIMATIONS

La grande force d'Earthworm Jim, c'est avant tout une qualité d'animation irréprochable que l'on doit à des jeunes gens de talent qui n'ont rien à envier aux équipes des plus grands studios de dessin animé...

LES ANIMATIONS D'EARTHWORM JIM 2



TALLARICO, IL MAESTRO

Éléments indispensables à un jeu vidéo de qualité, les musiques doivent soutenir les actions du joueur. Les thèmes d'Earthworm Jim 2 ont été composés par un véritable artiste du genre

Bonne nouvelle, Tommy Tallarico signe toute la partie sonore d'Earthworm Jim 2 !
Après avoir été pendant quatre ans le musicien attitré de l'éditeur Virgin, Tommy s'est mis a son compte en créant sa propre société : Tommy Tallarico Studios. On doit à cet Américain les musiques de nombreux hits sur consoles comme Global Gladiators, Cool Spot, le Livre de la Jungle ou Robocop sur Mega CD — vous pouvez découvrir ou redécouvrir la plupart de ces compositions sur la *Compil Player One*.
Pour avoir travaillé de concert chez Virgin, Tommy Tallarico et David Perry sont devenus amis. Et puisque le maestro Tallarico habite dans la région de Laguna Beach (à Laguna Hills plus exactement), c'est tout naturellement que David lui a donc demandé de composer les musiques des jeux Shiny.
Et c'est donc Tommy qui a œuvré sur la version Mega CD d'Earthworm Jim. Gardant l'esprit du premier Earthworm, il s'est attaché à composer des musiques très variées et toujours aussi entraînantes pour Jim 2. Il y aura, par exemple, un morceau de répertoire classique : la très célèbre « Toccata » de Jean-Sébastien Bach.
Rappelons que nous avions déjà eu droit à « Une Nuit sur le mont Chauve » de Modest Moussorgsky dans le tout premier épisode.

Andy, le programmeur (à droite), explique à Tommy, le musicien, les particularités d'un niveau de jeu pour que ce dernier compose une musique collant parfaitement aux actions de Jim.

Véritable musicien, Tommy Tallarico affectionne tous les répertoires, aussi bien classiques que modernes. On retrouve cette tendance dans ses musiques de jeux, dont certaines sont composées sur son superbe piano demi-queue.

INTERPLAY S'OFFRE SHINY

Nous vous l'annoncions dans notre numéro de juin, Shiny Entertainment n'appartient plus à David Perry ! C'est lors d'une conférence de presse, dans le cadre du salon E³ à Los Angeles, que Brian Fargo (président d'Interplay) a officialisé, le 12 mai 1995, l'acquisition de la société qui a commis Earthworm Jim. Cette nouvelle nous a d'abord étonnés, pour plus d'une raison.

A la fin de l'année 1993, David Perry, qui venait de signer pour Virgin l'un des meilleurs jeux Megadrive avec Aladdin, avait refusé les nombreuses offres qu'on lui présentait. Virgin bien sûr, mais aussi Sega et Sony auraient bien voulu s'attacher définitivement les services de ce maître du code. Mais le grand Irlandais en décidait autrement en créant sa propre société de développement. Avec Shiny Entertainment, il réunissait à Laguna Beach les meilleurs designers, graphistes et programmeurs rencontrés au cours de sa carrière. David Perry voulait travailler sur ses propres projets et non plus sur ceux des autres et décidait de ne s'associer qu'avec un éditeur respectant sa liberté de création. Il signait donc, ainsi, avec Playmates Interactive un contrat portant sur la réalisation de trois jeux dont le premier fut Earthworm Jim.

Ainsi, après avoir débuté en Grande-Bretagne comme programmeur à 3 000 francs mensuels, mister Perry devenait, dix ans plus tard, son propre patron sur la côte ouest des États-Unis. Alors, la vente de son entreprise est-elle le résultat d'un revirement de situation ?

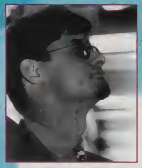
Interrogé, David Perry nous a répondu que, malgré sa réussite, tout le poids de l'entreprise reposait sur ses épaules. C'est lui qui — amenant la mise de départ et contractant des emprunts bancaires — a pris les risques financiers. Il a pris une part active au développement d'Earthworm Jim en programmant la version Megadrive, mais la direction de l'entreprise Shiny lui demandait de plus en plus d'investissement personnel. Il a bossé comme un fou pour terminer Aladdin (19 heures de travail quotidien pendant 99 jours !), et pensait retrouver une vie plus calme en devenant maître de son destin professionnel. Mais sur le marché des jeux vidéo en constante évolution, il faut chaque jour se remettre en question pour conserver sa place parmi les leaders. Et puisque de nouvelles propositions se profilaient, l'idée d'intégrer la structure financière d'un gros éditeur a germé dans l'esprit de Master Perry. On sait bien maintenant qu'Interplay a décroché la timbale.

QUI EST INTERPLAY ?

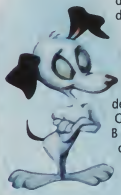
Basée à Irvine en Californie, à quelques kilomètres du Laguna Design Center de Shiny, cette société a débuté ses activités en 1983 comme studio de développement. Elle a acquis ses lettres de noblesse avec les fameux Bard's Tale (un jeu de rôle) et BattleChess (un jeu d'échecs en 3D). Interplay est devenu éditeur en 1989. Bien connu pour ses titres sur micro, l'éditeur s'est également illustré sur console avec, en particulier, The Lost Vikings, Clayfighters, Rock'n Roll Racing ou Boogerman. Il est clair qu'en devenant propriétaire de Shiny Entertainment, Interplay s'achète également une belle image de marque. Mais qu'en est-il de la liberté de création si chère à David Perry ? Ce dernier nous a affirmé que, d'une part il restait président de Shiny et que d'autre part il conserverait une autonomie totale pour ce qui concerne ses développements futurs...

IL EST PARTI...

Conséquence de cette acquisition, toujours est-il que Doug TenNapel, le créateur du personnage Jim (interviewé dans *Player One* n° 54) a quitté Shiny Entertainment pour monter sa propre boîte. « J'ai senti qu'il était temps pour moi de voler de mes propres ailes. David Perry (le boss de Shiny) m'a permis de montrer au monde de l'animation ce que je savais faire, je vais maintenant montrer que je sais mener un projet à bien de A à Z », nous a-t-il déclaré lors d'une récente interview. Pour le soutenir, quelques-uns de ses plus proches collaborateurs chez Shiny l'ont suivi dans sa nouvelle aventure. Rencontreront-ils le même succès que lorsqu'ils se trouvaient dans leurs bureaux de Laguna Beach ? La dernière fois que nous avons rencontré Doug, il revenait d'un rendez-vous avec Steven Spielberg...



Doug TenNapel



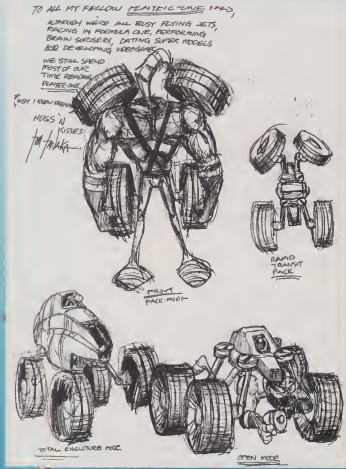
LA JIM MANIA

Figurines, DA, bédés et « trading cards » : le merchandising envahit l'univers du ver de terre. Le déferlement aura lieu dès la rentrée aux USA, un peu plus tard en France

Dans l'escalier menant aux bureaux de Shiny — Ici emprunté par David Perry — sont affichées des centaines de dessins envoyés par les fans d'Earthworm Jim.

Dès septembre, dix figurines (ou poupées articulées, genre Big Jim ou Action Joe) seront commercialisées aux États-Unis. Elles représenteront Jim bien sûr, mais aussi Princesse « What's-her-name » et tous les méchants du jeu tels l'infernal Psycrow et les boss de fin de niveau, Professor Monkey-for-a-head, Bob & #4, etc. Des accessoires, comme la roquette de poche de Jim, seront également disponibles. Ces jouets sont réalisés par Playmates, l'éditeur des jeux vidéo Earthworm Jim —, une société réputée pour avoir inondé le monde avec tous les jouets Tortues Ninja. Ce qui veut dire que nous ne devrions avoir aucun problème pour trouver la gamme des très attendues poupées Earthworm Jim dans les magasins pour Noël 95. En revanche, il n'est pas encore sûr que la série animée réalisée autour du personnage de Jim soit diffusée cette année en France. Ce sont ces chanceux d'Américains qui auront la primeur des aventures d'Earthworm Jim à partir du 9 septembre sur la chaîne des kids de la Warner Bros. Quant à nos voisins d'outre-Manche, ils pourront regarder le dessin animé sur la chaîne satellite anglaise TCC (The Children Channel).

Et ce n'est pas tout ! Jim va également connaître la consécration sous forme d'une bande dessinée. Le comic Earthworm Jim sera édité à partir du mois d'octobre aux États-Unis ; là encore, il n'est pas prévu de version française pour le moment et les mordus du ver de terre de Shiny devront écumer les librairies internationales (telles WH Smith, rue de Rivoli à Paris) pour lire les aventures de Jim. Enfin, à la même époque, des autocollants et « trading cards » (cartes à collectionner et à échanger) seront édités. La fureur ! ■



Chers lecteurs, votre Bubu vous souhaite une bonne rentrée ! Je suis passé moi aussi en classe supérieure puisque je m'occupe désormais seul de cette rubrique. Enfin seul... il y a toujours mes collègues qui me refilent les cheats qu'ils trouvent, sans parler de MC Yas qui a « insisté » pour m'assister... Et surtout, il y a vous, qui m'avez envoyé pas mal de tips sympa sur des jeux récents. C'est à croire que vous n'êtes pas partis en vacances !

Codes Action Replay

Super Star Wars, Return of the Jedi (SN)

(Les « xx » sont à remplacer par des codes en hexadécimal.)

- Crédits : 7E019Exx
- Vies : 7E01B4xx
- Extra Life : 7E01BC64 (une pour chaque option récoltée)
- Score : 7E01B2xx
- Barre d'énergie du personnage : Longueur : 7E01B6xx Énergie infinie : 7E0C5Axx
- Puissance de tir : 7E01E40x Blaster = 0, Flame = 1, Seeker = 2, Rapid Ion = 3, Plasma = 4
- Luke, Force infinie : 7E0230FF
- Leia/Chewie, Spin infini : 7E022C20
- Han Solo, Bombes infinies : 7E022Dxx
- Falcon Millenium : Nombre de Ties : 7E02AFxx

TIPS DU MOIS

Tekken
PlayStation
Coups spéciaux inédits
Bubu/Stef Leflou
2e partie et fin

En attendant la sortie officielle de Tekken en France, voici les coups spéciaux inédits des quatre derniers persos du jeu. Les indications « carré », « triangle », « X » et « rond » correspondent aux boutons de la manette possédant ces symboles.

• Jack

Pile Driver : (au corps à corps), diag. arrière-bas, avant, carré + triangle.
Backbreaker : (au corps à corps), bas, diag. arrière-bas; arrière, triangle.
Pyramid Driver : (au corps à corps), bas, diag. avant-bas, avant, carré.
Machine Gun Knuckle : diag. arrière-bas, carré, carré, carré, diag. avant-bas, triangle.
Straight Elbow : triangle, carré.
Double Upper : (en se levant) carré + triangle.
Double Hammer : (en se levant), carré + triangle, carré + triangle.
Swing Left Knuckle : (en avançant accroupi), carré, triangle, carré.
Swing Right Knuckle : (en avançant accroupi), triangle, carré, triangle.
Gigaton Punch : arrière, diag. arrière-bas, bas, diag. avant-bas, avant, carré.

Sonoba Shagami : bas, X + rond (cela fait s'asseoir Jack par terre).
Hammer Slash : (assis), carré, carré, carré, triangle, carré.

• Kazuya

Tsopachiki : (au corps à corps), avant, avant, carré + triangle.
Wanzu Punch : carré, triangle.
Migikakato Otoshi : avant, rond.
Asahi Shu : avant, diag. avant-haut, rond, X.
Laijin Ken : avant, (attendre légèrement), bas, diag. avant-bas, carré.
Naragubarai : avant (attendre légèrement), bas, diag. avant-bas, rond, rond.

• Yoshimitsu

Zankokuken : diag. arrière-bas, carré.
Zetsumeiken : arrière, arrière, carré.
Tsuyubarai : (avancer accroupi), X.
PK Combo : triangle, X.
PDK Combo : triangle, bas + X.

• Law

Wanzu Punch : carré, triangle.
Step-in Middle Kick : diag. avant-bas, X.
Hidari Renkken : carré, carré, carré, carré, carré.
Dragon Knuckle Combo : triangle, triangle.
Dragon Summer : rond, haut + X.
Dragon Fang : diag. arrière-bas, carré + triangle.

Road Rash 3

Megadrive

5 cheats pour booster sa moto

Bubu

Tous ces cheats modes s'effectuent à l'écran titre avec la seconde manette.
* Pour avoir 3 330 $ en poche, les armes comme la chaîne et le bec-de-corbin (crowbar), faites : **droite, A, bas**. Si votre manip est bonne vous entendrez « Crabouin ».

* Pour passer directement au niveau 2 et obtenir 2 220 $, les armes comme la chaîne, le club de golf, et le nunchaku, tapez : **C, gauche, haut, B** ; vous entendrez alors « Cluuub ! ».
* Pour posséder 20 000 $ et toutes les armes, faites : **gauche, A, B, droite, A, bas, droite**. Un bruit d'hélico tournera en permanence.
* Pour être au niveau 3 et avoir 20 000 $, toutes les armes et la moto de sport « DMG 1000 », faites : **A, B, droite, A, C, A, bas, A, B, droite, A**. Une sirène de police retentira.
* Pour accéder au niveau 3 avec 3 330 $, les armes comme la chaîne, le club, la bombe lacrymogène, et surtout une moto démentielle, entrez : **B, gauche, haut, droite**. Un « Arrrggg ! » vous percera les tympans !

Wario's Woods

Super Nintendo

Niveau de difficulté : « très dur »

Abdel Krim (Champigny)

Lors du menu qui suit l'écran titre, (et qui sélectionne le mode de jeu) tapez **gauche + Start**. Le ciel de l'écran suivant sera orange. Une partie en mode Hard et il y aura plus de choses dans votre tableau. Et voilà le mode Very Hard !

NBA Jam TE

Super Nintendo

Obtenir la All-Stars

Franc Leblanc (Marignane)

À l'**écran titre**, faire : **Y, haut, bas, B, gauche, A, droite, bas et Start**. Vous voilà dans le Team Mode. Rentrez alors les initiales **JAM** : vous avez gagné le tournoi. A l'écran de sélection des équipes vous trouverez la All-Stars !

The Pagemaster

Super Nintendo

Select Stage

Bubu

Moi, The Cheatmaster, je vous livre toutes les pages de ce jeu ! Au cours d'une partie, faites Pause, puis la manipulation suivante : **B, A, L, bas, Y, B, A, L, bas, Y,** et **Select**. L'écran titre du Monde apparaît, **tapez sur Start** : vous serez dans le plan du Monde... mais avec tous les niveaux ouverts ! Idem pour chaque monde.

Street Racer

Megadrive

Performances des voitures
Niveau bonus

Christophe Duront (Saint-Cyr-sur-Rhône)

Performances : À l'**écran de sélection des voitures**, faites **A, C, B, C, A, B** (la phrase « Press Start Button » devrait rétrécir). Pour changer les attributs, **maintenez A et utilisez la croix de direction**.

Niveau Bonus : À l'**écran CUSTOM CUP SETUP**, pressez **B, C, B, C**. Une 25e course apparaît : la Space 1. **Sélectionnez-la (bouton A)** et passez à l'**écran suivant (bouton Start)**. Choisissez la **Custom Cup** pour jouer au niveau bonus. C'est pas Space, ça ?!

Codes Action Replay

Bhiolds : 7E02A220
Énergie : 7E0C5Axx
• Speeder Bike, nombre de scoute :
7E0AABxx
• Falcon Millenium, nombre de Tiee :
(niveau Death Star, surface 3D)
7E1B4Bxx

(Philippe Cavallini, Beaucaire)

True Lies (SN)

Les « xx » sont à remplacer par des codes en hexadécimal.
• Nombre de vies :
7E1A570x (-> A)
• Énergie infinie :
7E2D3B17
• Invulnérabilité :
7E00C2FF
• Niveau de difficulté :
7E1A240x (-> 3)
• Armement infini (armes/munitions) :
Pistolet :
7E00BF00/7E00A5xx
Fusil à pompe :
7E00BF02/7E00A7xx
Fusil mitrailleur :
7E00BF04/7E00A9xx
Grenades :
7E00BF06/7E00AB0x
Mines :
7E00BF08/7E00AD0x
Lance-flammes :
7E00BF0A/7E00AFxx
• Droit de tuer les civils : 7E1A2A00
• Images digitalisées :
7E0094xx
(de 01 à 12, Haut à la première image du jeu)
• Fine à la demande :
7E1A1C0x
(1 pour finir le niveau, 2 pour rester dans le niveau, 4 pour Game Over. Mettre le bouton sur Haut à chaque fois)
• Niveau avec l'Harrier: Missiles infinie :
7E1A6bxx

(Filou et Léon, Beaucaire)

Codes Action Replay

Rise of the Robots (SN)

• Énergie infinie :
Joueur 1 : 7E0F4A57
Joueur 2 : 7E109857
• Nombre de rounds d'avance :
Joueur 1 : 7E0F720x
Joueur 2 : 7E10C00x
• Droide joueur 2 :
7E11780x
(6 = supervieor,
7 = Cyborg)
(Frédéric Nameuy, Nîmes)

Plok (SN)

(Les « xx » sont à remplacer par des codes en hexadécimal)
• Select Stage :
7E0848xx (00 -> 28)
• Vies infinies :
7E0768xx
• Vies à collecter :
7E08F2C8
(1 coquillage ramassé = 1 vie)
• Énergie de Plok :
7E0806xx
• Continue (P.L.O.K) :
7076C04
• Plok-bonshommes :
7E07F40x
(normal = 1,
fusée = 2,
chasseur = 6,
cow-boy = 7)
• Plok-véhicules :
7E0B1E0x
(monocycle = 1,
4 x 4 = 2,
jet-pack = 3,
moto = 4,
hélico = 5,
tank = 6,
ovni = 7,
véhicule secret = 8)
(Philippe Cavallini, Beaucaire)

NBA Jam TE

Super Nintendo

Derniers cheats

Bubu

Et voilà, je vous communique les derniers cheats (que nous n'avions malheureusement pas eu l'occasion de publier) pour booster vos joueurs durant tout le match.
Ils s'effectuent à l'écran « TONIGHT MATCH UP ».
Pousser un adversaire afin que les deux tombent : **haut, haut, haut, haut, gauche, gauche, gauche, gauche, A, A**.
Pousser un adversaire afin que son coéquipier tombe à sa place : **haut, haut, haut, haut, gauche, gauche, gauche, gauche, A, B**.
Votre joueur plus rapide : **haut, haut, haut, haut, gauche, gauche, gauche, gauche, B, A**.
Passe téléportée : **haut, droite, droite, gauche, A, droite, gauche, gauche, droite, B**.
Tir en cloche : **haut, bas, haut, bas, droite, haut, A, A, A, A, droite**.
Court glissant : **A, A, A, A, A, droite, droite, droite, droite, droite**.

Cosmic Carnage

32 X

Trois persos supplémentaires (manette aux six boutons requise)

Bubu

Ceux qui ont acheté ce Carnage Comique se réjouissent, car voici comment obtenir trois nouveaux persos. Au **premier écran**, maintenez **X + B + Z, puis faites Start lors de l'écran étoilé qui suit**. Sur l'écran titre du jeu sera inscrit « Cyber Brawl ». Découvrez ces nouveaux persos et commencez donc une partie !

Return Fire

3DO

Select Stage, Ecran Debug

Wolfen

Select Stage : dans le menu password, faites comme Wolfen et composez le mot WOLF.
Debug Screen : ensuite, commencez un niveau **en maintenant les deux boutons de flanc enfoncés jusqu'à ce que l'action commence réellement**. Et pendant le cours du jeu, sans forcer votre nature, **maintenez les boutons de flanc + P** pour faire apparaître un mystérieux écran « Debug ».

Mega Turrican

Megadrive

Commandes inversées

Bubu

Vous pensiez avoir terminé ce jeu dans tous les sens ? Eh bien, c'est faux... si vous n'avez pas encore essayé ce cheat ! Il a pour effet d'inverser les commandes de jeu, et par conséquent, d'accroître la difficulté. Au cours d'une partie, mettez sur Pause et faites : **haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, A, B, et enlevez Pause.**

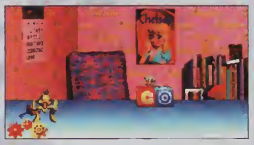
Clockwork Knight

Saturn Française

Select Stage, Stage final, 999 vies.

Line, Paris

Voilà des cheats qui vont remettre les pendules à l'heure pour ceux qui trouvent ce jeu trop dur. Les manips s'effectuent à l'écran titre dès que « Press Start Button » se retrouve affiché :
Select Stage : **gauche, haut, droite, bas, bas, droite droite, haut, bouton de flanc droit**.
Stage final : après avoir effectué la manip du Select Stage, il faudra faire la suivante pour combattre le dernier boss : **gauche, droite, droite, haut, droite, droite, haut, bas, droite, droite, haut bouton de flanc droit**. Faites ensuite haut (deux fois) pour voir apparaître le stage.
999 vies : **haut, droite (neuf fois), bas (six fois), gauche (sept fois), Z, X, Y, Y, Y, Z**. Si votre manip est bonne, vous devriez entendre la musique d'ouverture reprendre à son début. Commencez une partie pour voir vos vies. Ce cheat peut se cumuler avec les deux autres.



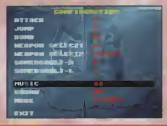
Hagane

Super Nintendo

Continues infinis

MC Yas, biscotte

À force de trifouiller les jeux, MC Yas finit par trouver des cheats (le plus souvent sans le faire exprès !).
Allez dans les **options** et **écoutez les musiques 9, 8, 7, 6** (heureusement pas jusqu'au bout). Faites ensuite une partie et **perdez tous vos continues** (comme l'a fait involontairement MC Yas !). Le jeu revient donc à l'écran titre, mais hélas « Continues infinis » apparaît (avec pour conséquence, vous devinez à coup sûr quoi...).



Sailor Moon

Super Nintendo

Deux persos identiques, et mode de jeu très facile (codes cumulables).

Papi Marc (Differdange)

Ce Papi Marc est un pépère pervers : il dit adorer les Sailor Moon !
Deux joueurs identiques : **maintenez les boutons R et L de la première manette enfoncés et allumez la**

console (sic). Choisissez le mode 2 joueurs et vous prendrez la même « pétasse ». **Relâchez ensuite les boutons**.
Mode Bambina : A l'écran titre, **maintenez le bouton X enfoncé et allez dans les options** : « Bambina » apparaît. Le jeu sera facile et vous ne perdrez plus d'énergie en utilisant le deuxième pouvoir.

WWF Raw

Super Nintendo

Mega Moves

Bubu

Pas de jaloux ! Dans les TEV, on n'est pas fan exclusif de Sega ou de Nintendo, alors ne vous battez pas ! Voici les super attaques du jeu dans sa version SN.
Attention : pour chaque Mega Move, il **faut maintenir le bouton L ou R enfoncé durant toute la manip au paddle**.
Razor Ramon (Back Flip Elbow Drop) : lorsque l'adversaire est au sol, il faut se mettre le long de son corps et de dos, puis faire **gauche, gauche, droite, B**.
Doink (Field Goal Kick) : quand l'adversaire est assommé, placez-vous derrière lui et faites **gauche, gauche, gauche, A**.
Luna Vachon (Propeller Splash) : lorsque votre rival est allongé, mettez-vous le long de son corps et de face, puis effectuez **gauche, bas, bas, B**.
Owen Hart (Wirling Dervish) : si l'adversaire fonce sur vous, faites **haut, droite, bas, Y**.
Bam Bam Bigelow (Torpedo) : à tout moment tapez **haut, bas, gauche, et maintenez Y**.
Bret Hart (Butt Flip) : lorsque votre rival est au sol, grimpez dans les cordes et effectuez **droite, droite, haut, B**.
Lex Luger (Super Punch) : si votre adversaire est debout à portée de

main, tapez **haut, haut, bas, B**.
Diesel (Caber Toss) : quand votre ennemi est assommé, positionnez-vous derrière lui et faites **bas, bas, droite, B**.
Shawn Michael (Super Drop Kick) : votre rival est debout à portée de pied ; effectuez **bas, droite, droite, A**.
Undertaker (Running Clotheline) : lorsque votre adversaire reste debout, tapez **gauche, droite, droite, et maintenez Y**.
Yokozuna (Cannonball) : si le combattant adverse est au sol, grimpez dans les cordes et faites **bas, bas, bas, A**.

Mots de passe

Skeleton Krew (MD)

Mots de passe quelles que soient les configurations de jeu :
BGWY
P5KJ
HDZT
WGBX
RDFK

Theme Park (MD)

Posséder 736000 crédits :
HAGGAAAORKK
(Arnaud Seibel, Neuville les-Dieppe)

Ristar the Shooting Star (Game Gear)

JYUN
MITO
KAKO
MIHOU
RYUJYU
(Patrice Chaminade, Paris)

The Adventures of Mighty Max (MD)

Inca : DBBLGLLFCD
Water : DBCFLGDBF2
Jungle : DBDKKJJLKR
Volcanic : DBFGCOMBTG

Michael Jordan's Adventures : Chaos in the Windy City (SN)

Démarrer le jeu avec 99 vies :
99999999999
(Nicolas Freemais, Toulon)

Mots de passe

Beavis and Butt-Head (MD)

Dernier code (le concert) : +PkhwbFicHu-KA

Street Racer (MD)

Silver Cup : jpeww
Gold Cup : befqmr
Mega Password : hjacuy
(pour voir son effet jouer en mode Practice)
(Christophe Durant, Saint-Cyr-sur-Rhône)

Touchman Contest (MD)

Combattre les perso suivants :
Joe Wildawk : ERF
Coolio Loc : ESK
Biff Blublood : EFQ
Freddy Bravo : EQY
Charlie Ponderosa : EFD
PJ Rock : EVG
Diego Garcia : EAB
Muerte Martinez : EFK
Havana Jones : EST
Coco Valdez : EBM
Rigo Suave : EFX
Hans Fischer : EKC
Monsieur Victoire : EGB
Bruno Maserati : EBA
Gavin Grayson : ECW
Jacob Jabowitz : ECN
Jabfar El Habib : EFL
Yong Ah chi : EDU
Hiro Sakitame : EBJ
Chang Fu : EJZ
Nickolai Radineki : EMR
Sydney Dundee : EPV
(MC Yas, masseuse)

Touchman Contest

Megadrive

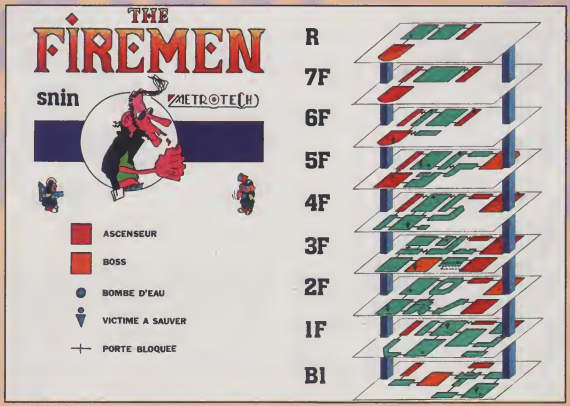
Sound Test et 9 super cheats !

MC Yas, mascotte

MC Yas, tu ne vas pas me faire croire que tu as rentré les codes ci-dessous par hasard car, « comme par hasard », ils correspondent à des cheats ! Tu ne serais pas du genre tricheur...
Sound Test : au menu Game Setup, **maintenez enfoncés les boutons A, B, C, et mettez la croix de direction vers le bas** : le Sound test va apparaître.
Cheats : allez dans le tableau des passwords et rentrez les mots de passe ci-dessous, puis faites **B + Start**.
« Cha Ching ! » se montrera un instant à l'écran, et vous entendrez dire : « It's in the game. » Commencez ensuite une partie. **Les codes sont cumulables**.
MAXX : énergie infinie.
2LT : stoppe le compteur (knock-out obligatoire pour gagner).
MRBUCKEYE : vous possédez quatorze coups spéciaux au lieu de trois !
NUCLEAR : combattez contre un adversaire radio-actif !
RUBE : votre adversaire n'aura pas de tête (comme MC Yas himself) !
HYPER : vous irez deux fois plus vite.
SUPERG : l'adversaire contrôlé par la console se révélera hyperfort.
FOSTER : vous combattrez contre l'ombre de votre adversaire.
WEASEL : votre rival sera tout petit (comme MC Yas !).

LE PLAN DES LECTEURS

Ce mois-ci je vous propose le plan du récent Firemen. Un plan utile ET beau, réalisé par Philippe Cavallini qui habite Beaucaire (30). Ce Filou est le plus fervent adepte de la rubrique. En plus des plans, il m'envoie tous les mois des tonnes de codes Action Replay et de mots de passe inédits ! Bravo Filou, tu gagnes un jeu pour ta Super Nintendo. **Si vous aussi vous voulez gagner un jeu pour votre console**, faites-nous parvenir un beau plan complet sur un jeu récent, à : Player One, Trucs en Vrac, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex.



Pour tout savoir toute l'année sur les nouvelles consoles, les jeux vidéo, les mangas, l'actualité...

Je M'abonne !

et je bénéficie des avantages Player One

1. un numéro gratuit
2. deux heures de connexion en 3614 sur le service Minitel de Player One (0,37 F/min au lieu de 1,29 F/min)
3. la garantie du tarif pendant un an

6 numéros 192F

6 numéros 154F + 770 Crédits Player

11 numéros + 1 cadeau Dragon Ball au choix 320F

11 numéros + 1 cadeau Dragon Ball au choix 256F + 770 Crédits Player

Je choisis mon cadeau !

Le manga Dragon Ball (Tome 1)

La figurine Dragon Ball

Bon à découper ou à photocopier, et à renvoyer à :
Player One, BP 4, 60700 Sacy-le-Grand. Téléphone : 44 69 26 26. (Si vous habitez Paris-RP, composez le 16.)

(Cochez les cercles blancs)

Oui ! je m'abonne à *Player one* :

1 ○ **6 numéros : 192 F** (ou **154 F + 770 Crédits Player**) Tarifs pour la France métropolitaine
DOM-TOM et étranger : ○ + 49 F (terre/bateau) ou ○ + 96 F (avion)

2 ○ **11 numéros : 320 F** (ou **256 F + 770 Crédits Player**) Tarifs pour la France métropolitaine
DOM-TOM et étranger : ○ + 90 F (terre/bateau) ou ○ + 176 F (avion)

Je choisis mon cadeau : ○ 1 figurine Dragon Ball ou ○ Le manga Dragon Ball (Réception 4 semaines après le magazine)

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : ..... Pays : .....

Pseudo : .....
(à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

Plans & Astuces

VIRTUA FIGHTER

Virtua Fighter, jeu très technique et riche, possède une notice assez complète qui, hélas, ne met pas l'accent sur les points les plus importants. Pour la vous aider, voici un « Plans & Astuces » spécial qui vous présente chaque personnage : sa véritable histoire, sa panoplie de coups et ses enchaînements les plus meurtriers. En prime, vous avez même droit aux meilleures techniques pour défaire l'ordinateur. De quoi faire des progrès rapides... et démoraliser vos adversaires. Toutes ses techniques s'appliquent également au Virtua Fighter Remix qui vient de sortir au Japon.

Pour les techniques de base du jeu, reportez-vous au numéro 55 de Player One, deux pages leurs sont consacrées.

Abréviations et signes utilisés : P = Punch ; K = Kick ; G = Guard ; ◀▶ = direction indiquée ; ◀▶ = maintenir la direction indiquée ; P+G = Punch + Guard en même temps ; P,G = Punch puis Guard.

WOLF HAWKFIELD

Vivant tel un chasseur-bûcheron dans les immensités sauvages du Canada, Wolf est remarqué par un agent en quête de nouvelles stars du catch, qui l'engage séance tenante. Bientôt gagné par l'esprit de compétition, Wolf va de succès en succès. Mais il prend la décision de se retirer, invaincu, pour se consacrer à plein temps au tournoi de Virtua Fighter où il compte trouver des adversaires plus à sa mesure.

COUPS SPÉCIAUX

Axe Lariat : ▶▶ P.
Shoulder Tackle : ◀▶ P.
Sonic Upper : ◀ P.
Vertical Upper : ◀ P.
Knee Brast : ▶ K.

PROJECTIONS

Brain Buster : P+G.
Body Slam : ▶ P.
Splash Mountain : ◀◀, P+K.
Giant Swing : ◀▶▶◀▶ P.
German Suplex (sur un adversaire de dos) : P+G.
Double-Arm Suplex : ▶ P+K+G

VS COMPUTER

Se défendant avec habileté, Wolf vous contre souvent avec une projection. Ses attaques sont souvent les mêmes : coup de genou, coup de pied moyen et Axe Lariat. Pour le défaire, faites mine de vous baisser tout en restant en garde, et s'il réagit par un coup de pied moyen (diag bas-avant + K), relevez-vous immédiatement, pour contrer le coup, et enchaînez alors un Punch-Kick Combo.

JEFFRY MC WILD

Vivant sur une petite île au large de l'Australie, Jeffry est un simple pêcheur dont l'adversaire le plus farouche est un énorme requin de plus de huit mètres. Lors d'une bataille particulièrement acharnée avec le squale, son bateau est détruit. Mais heureusement, Jeffry en réchappe in extremis et se jure de racheter une autre embarcation. L'argent du tournoi de Virtua Fighter pourrait lui permettre d'y parvenir.

COUPS SPÉCIAUX

Dash Elbow : ▶ ▶ P.
Smash Upper : ◀ P.
Vertical Upper : ◀ , P.

Knee Attack : ▶ K.
Toe Kick : ▼ K.

PROJECTIONS

Back Flip : P+G.
Power Slam : ▶ P.
Body Lift : ◀ ◀ P.
Splash Mountain : ◀ ◀, P+K.
Toe Kick & Splash Mountain : ▼ K + ▼ ◀ ▶ P+K+G.
Back Breaker (sur un adversaire de dos) : P+G.
Iron Claw : ▼ P.
Power Bomb : ◀ P+K+G.
Machinegun Knee Lift : ▼ ▶ K.

ENCHAÎNEMENTS

Elbow Upper : ▶ ▶ P, P.
Elbow Hammer : ▶ ◀ P.
Toe Kick Hammer : ▼ K, P.

VS COMPUTER

Dirigé par l'ordinateur, Jeffry risque de vous attaquer souvent avec des coups de genou, de poing ou des coups de pied moyens.
Pour le battre, évitez surtout de donner des coups uniques : il vous projetterait. Essayez plutôt d'enchaîner à tout va et effectuez une projection dès qu'il est touché.

DURAL

Le dernier boss de Virtua Fighter, Dural, peut être sélectionné grâce à la manipulation suivante (qui vous a déjà été donnée dans les Trucs en Vrac).
À l'écran de sélection des personnages, faites : bas, haut, droite, puis A et gauche simultanément.

La palette de mouvements de Dural reprend ceux de plusieurs personnages. Voici les principaux :

- Renkantai, Shin'iha, Yoshisenrin, Tetsuzanko, Sokaho (mouvements d'Akira) ;
- Senpuga, Tenchi-Toraku, Ryushaenten (mouvements de Païi et Lau) ;
- Axe Lariat, Brain, Buster, Body Slam, Double-Arm Suplex, Giant Swing (mouvements de Wolf) ;
- Elbow Upper, Body Lift, Power Bomb, Iron Claw, Machinegun Knee Lift, Toe Kick & Splash Mountain (mouvements de Jeffry) ;
- Rairyu-Hishokyaku, Tsumujigeri, Kagegasumi, Hishogeki (mouvements de Kagemaru) ;
- Jackknife Kick, Double-Joint Pad (mouvements de Sarah).

KAGEMARU

Membre du clan Hagakure (une famille de ninjas travaillant dans l'ombre pour certaines figures politiques), Kagemaru apprend très tôt l'art du « Hagakura-ryu Jyu-jitsu ». Pendant près d'un siècle, le clan vit dans la tranquillité la plus complète jusqu'au jour où un groupe mystérieux l'attaque, tuant le père de Kagemaru et enlevant sa mère. Depuis, celui-ci ne vit plus que par soif de vengeance, n'autorisant personne à se dresser sur son chemin.

COUPS SPÉCIAUX

Tsumujigeri : ↓, K+G.
Ryuei-Kyaku : → → K.
Rairyu-Hisho-Kyaku : → → P+K +G.
Kaiten-Jizurikyaku : ← ↖ ↑ ↖ → K.
Kouten-Jizurikyaku : → ← ↑ → ← K.
Hiji-Uchi : → P.
Suishageri : ↘ K.
Senpugeri : ← ← K.
Senpu-Înshu : ↘ ↘ K.
Fushin-Hizagen : ↑ → K.
Rakuyo-Senpudan (de loin) : ↓ K.

PROJECTIONS

Taito : P+G.
Koenraku : ← P.
Katanagasumi : P+K+G.
Kagegasumi : ← → P.
Hauragasumi (sur un adversaire de dos) : P+G.

ENCHAÎNEMENTS

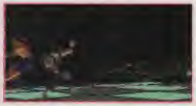
Reeshokyaku : P, P, K.
Sandan Fujinkyaku : P, P, P, K.
Sandan Fujitsu : → → P, P, P, K.

VS COMPUTER

Les deux coups de Kage après lesquels vous avez le plus de chance de pouvoir contre-attaquer (lorsque vous êtes en garde) sont le coup de pied moyen et le Somersault kick. Souvenez-vous en pendant le combat. Vous pouvez aussi essayer la technique déjà utilisée avec Wolf : faire semblant de vous baisser et contrer un coup de pied moyen si Kage a le malheur d'en sortir un.

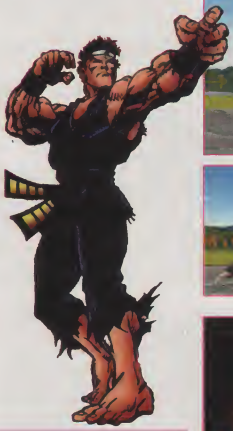
AKIRA YUKI

Désigné comme l'héritier de la maison « Yuki Bukan », Akira passe toute son enfance à s'entraîner sans relâche à la pratique des arts martiaux. À l'âge de vingt-trois ans, son père, l'estimant enfin assez mûr pour disputer des combats à un niveau supérieur, décide de lui enseigner une technique spéciale dérivée de l'« Hakkyoku-Ken », un style de Kenpo très dévastateur. Afin de tester sa force et mesurer sa maîtrise, Akira entreprend de participer au fameux tournoi de Virtua Fighter.



COUPS SPÉCIAUX

Rimonchochu : ▶ ▶ P.
Moko-Kohazan : ▼ ▶, P.
Utankyaku : ▶ ▶ K.
Renkatai : ▶ ▶ K, K.
Doppochoshitsu : ▶ ▶ K+G.
Tetsuzanko : ◀ ▶ ▶ P+K.
Johochochu : ▶ ▶ P.



PROJECTIONS

Toshin-Sotai : ◀ P.
Shin'iha : ▲ ▶ P.
Yoshisenrin : ◀ ◀ P+K.

ENCHAÎNEMENTS

Renuisokutai : ▶ ▶ P+K, P, K.
Rensuihaisentai : ▶ ▶ P+ K, P, P, K.

VS COMPUTER

Faisant preuve d'une maîtrise incroyable, Akira est l'un des plus valeureux combattants du tournoi. Sachez que lorsque vous vous attaquez à lui avec un enchaînement de trois coups de poing, Akira réagit toujours par un Rimonchochu (coup de coude). Pour le battre, mettez-vous alors en garde et répétez votre enchaînement. Attention ! cette technique ne fonctionne pas avec Wolf.

LAU CHAN

Développant conjointement la pratique des arts martiaux et celle de la cuisine (!), Lau est devenu un expert confirmé dans ces deux disciplines. Spécialisé plus précisément dans la technique du « Shien Bukan », il décide toutefois de s'améliorer encore. C'est pourquoi il disparaît pour apprendre en solitaire le « Koen Ken », une technique de Kenpo ancestrale. Il laisse alors sa famille en plan... mais sa femme meurt et sa fille, Paï, s'en va parcourir le vaste monde.

COUPS SPÉCIAUX

Shajo-Sho : ↘, P.
Shaka-Sho : ↘ P.
Senpuga : K+G.
Ensenshu : ↑, K+G.
Taito-Risenkyaku : K (en se relevant).
Chugeki : → P.
Kokyaku-Haiten : ↘ K.
Risentai : ↘ ↘ K.
Rekka-Kosenkyaku : ↙ K.

PROJECTIONS

Kensha-Toraku : P+G.
Tenshin-Hain-Sho : ← → P.
Ryushasenten : ← P.

ENCHAÎNEMENTS

Renkan-Tenshinkyaku : P, P, P, K (ou ↑, K, ou ↘ K).
Rensho-Tenshinsokyaku : →, P, P, P, P, K (ou ↑, K, ou ↘ K).

VS COMPUTER

Très rapide avec ses enchaînements de coups de poing, Lau vous entraîne rapidement au bord du ring. Pour contrer ce quinquagénaire très en forme, essayez de le frapper après avoir évité un de ses coups de pied haut, ou bien une de ses attaques au sol, lorsqu'il vous saute dessus.

PAI CHAN

Fille unique de Lau Chan, Pa'i passe toute son enfance à s'entraîner sur les conseils de son père, qui n'a qu'un objectif : en faire son successeur. Mais en grandissant, elle s'aperçoit progressivement que Lau, trop dévoué à son art, s'éloigne de sa famille. La mort de sa mère, due à la négligence de Lau, l'amène à renier son père. Elle décide ensuite de partir, seule, tenter sa chance... avant de revenir participer au tournoi pour affronter son père et exercer sa vengeance.

COUPS SPÉCIAUX

Senpuga : K+G.
Ensenshu : ↓, K+G.
Taito-Risenkyaku : K (en se relevant).
Haitenkyaku : ↙ K.
Risentai : ↙ ↙ K.

PROJECTIONS

Tenshinsoto : P+G.
Senpu-Enjin : ← → P.
Tenchi-Toraku : → ↓ P.
Toshin-Ineho : → → P+K.
Ensen-Hairyu (lorsque l'adversaire vous envoie un coup) : ← P.

ENCHAINEMENTS

Renkan-Tenshinsokyaku : P, P, P, ↓, K.
Renkan-Haitenkyaku : P, P, P, ↙ K.
Renkan-Shoko : → → P, P, P, K.

LES DIFFÉRENTES MANIÈRES DE SE RELEVER

Après avoir reçu un coup qui envoie votre personnage au sol, il existe huit manières différentes de le relever. Voici les manipulations, à vous de les essayer !

1/ P (répété). Pour se relever plus vite.
2/ Gauche (maintenir). Roulade en arrière.
3/ K (répété). Administrer un coup de pied en hauteur.
4/ G (répété). Roulade sur le côté.
5/ G (répété) puis K. Début de roulade, puis balayette. Les pieds du joueur à terre doivent être du côté de l'adversaire.
6/ Haut (maintenir). Le poirier.
7/ Bas (maintenir), K (répété). Pour faire une balayette.
8/ K (répété). Saut sur les mains, pieds en avant. Ne peut être exécuté que par Sarah et Jacky lorsque leur tête se trouve du côté de l'adversaire.

VS COMPUTER

Lorsque vous vous trouvez à courte distance de Pa'i, celle-ci a pour habitude de vous envoyer un coup de pied retourné (ou Senpuga). Pour l'éviter, baissez-vous et précipitez-vous sur Pa'i pour la projeter. Vous pouvez également essayer de feinter en donnant un coup de pied moyen, puis en enchaînant un Punch-Kick Combo.

JACKY BRYANT

Après avoir consacré toute son enfance à l'apprentissage du « Jeet-Kune-Do », avec sa sœur Sarah, Jacky délaisse peu à peu les arts martiaux pour se consacrer de plus en plus au sport automobile. Il devient alors pilote d'Indy Car. Mais, alors que sa carrière semble toute tracée, un accident gravissime met brusquement fin à ses rêves de gloire. Pendant sa convalescence forcée, il apprend qu'un mystérieux syndicat est à l'origine de son malheur. La rumeur dit que cette association de malfaiteurs aurait également organisé le tournoi de Virtua Fighter...

COUPS SPÉCIAUX

Spinning Back Knuckle : ◀ P.
Slant Back Knuckle : ◤ P.
Dash Hammer Kick : ▶ ▶ K.
Spinning Kick : K+G.
Leg Slicer : ▼, K+G.
Rising Elbow : ▶ P.
Somersault Kick : ◥ K.
Backflip Kick : ◥ ◥ K.
Knee Kick : ▶ K.
Toe Kick : ▼ K.
Toe Kick (2) : ◤ K.

PROJECTIONS

Northern Light Bomb : P+G.
Neck Breaker : ▶ ▶ P.
Face Crusher (sur un adversaire de dos) : P+G.

ENCHAÎNEMENTS

Punch High Kick (de loin) : ▶, P, K.
Punch Low Spin Kick : P, ▼ K.
Spinning Low Kick : ◀ P, ▼ K.
Slant Low Spin Kick : ◤ P, ▼ K.
Combo Elbow Spin Kick : P, P, ▶ P, K.
Combo Punch : ▶, P, P, P, P.

VS COMPUTER

Jacky est le premier des combattants participant au tournoi que vous rencontrez, et c'est aussi le plus facile à défaire. Ne se protégeant que rarement, il vous donnera ainsi l'occasion d'essayer vos enchaînements ou vos meilleurs coups.

SARAH BRYANT

Initiée, avec son frère, à la maîtrise du « Jeet-Kune-Do », l'art martial inventé par Bruce Lee, Sarah devient peu à peu meilleure que Jacky, qui s'intéresse davantage aux voitures. Lorsque celui-ci subit son accident, elle mène une enquête et découvre le syndicat à l'origine de celui-ci. Malheureusement, elle est capturée ! Et, après avoir subi un lavage de cerveau, elle revient participer au tournoi de Virtua Fighter, programmée pour tuer « accidentellement » son frère.

VS COMPUTER

Plus offensive que son frère, Sarah devrait donc vous poser davantage de problèmes... loin d'être insurmontables. Contrez-la simplement en maintenant fermement votre garde, et en répondant par un enchaînement dès qu'une ouverture se précise.

COUPS SPÉCIAUX

Mirage Kick : , K, K, K.
Jackknife Kick : K.
Leg Slicer : , K+G.
Rising Knee : , K.
Dash Knee : K.
Toe Kick : K.
Knee Kick : K.
Rising Elbow : P.
Somersault Kick : K.
Backward Flip Kick : K.

ENCHAÎNEMENTS

Double-Joint Pad : P, K.
Toe Kick Side : K, K.
Combo Somersault : P, P, P, , K (ou K).
Super pro Combo : P + K, P, P, K

PROJECTIONS

Front Suplex : P+G.
Neck Breaker : P.
Back Drop (sur un adversaire de dos) : P+G.

MANGA PL EST NE

La rédaction de *Player One* est heureuse de vous annoncer la naissance d'un nouveau membre de la famille *Player*, celui que vous nous réclamez à corps et à cris depuis des mois : MANGA PLAYER !

Manga Player est bien sûr un magazine de mangas traduits en français ! Si vous connaissez *Player One*, vous savez que nous aimons les mangas, puisque dès notre premier numéro (paru en septembre 1990), nous consacrions déjà un article à *Dragon Ball*. Dans le même ordre idée, nous avons parrainé la sortie en salles d'*Akira*, les premiers numéros du mensuel *Dragon Ball* et avons été le premier magazine de jeux vidéo à parler régulièrement de mangas... Vous comprenez donc que l'idée d'un canard de mangas en français nous travaillait depuis longtemps...

C'est maintenant chose faite ! Après plus d'un an de tractations, Média Système Edition (la société qui publie tous les *Player*) a signé un contrat avec le premier éditeur japonais de mangas : Kodansha. *Manga Player* sera un mensuel de 164 pages vendu 30 francs. Le magazine comportera quatre séries, et de temps en temps une série « invitée ». Le sommaire inclura aussi des tonnes d'infos sur les mangas, les animés, les fanzines et bien sûr le jeu vidéo ! Des dossiers thématiques

« Gunsmith Cats » © Kenichi Sonoda/ Kodansha

« Ghost in the shell » © Masamune Shirow/Kodansha

« Ghost in the shell » © Masamune Shirow/Kodansha

AYER !

s'ajouteront ponctuellement à ce programme qui, on l'espère, vous excite autant que nous !
Mais passons à l'essentiel : les MANGAS ! Nous avons choisi quatre séries très différentes, complètement inédites en France, mais qui ont déjà acquis une jolie célébrité en import. La première est signée Shirow Masamune, l'auteur d'*Orion* et *Appleseed*. Il s'agit de *Ghost in the Shell*, un manga de science-fiction dont nous vous avons déjà vanté les mérites à l'occasion de sa sortie en édition américaine. *Ghost in the Shell* rendra littéralement fous les fans de S.F. japonaise et de mangas en général ! Attention ! Ne manquez surtout pas le premier épisode car cette bédé est un véritable imbroglio-techno dont il ne faut pas manquer un rebondissement !
Changement complet de style avec le non moins fameux *3 x 3 Eyes* de Yuzo Takada, un des plus beaux représentants du manga fantastico-ésotérique ! Personnellement, il s'agit d'un de mes titres préférés !
Le charme et l'humour seront aussi au rendez-vous avec *Gunsmith Cats* de Ken Ichi Sonoda et *You're under arrest* de Kosuke Fujishima. Dans ces deux mangas, deux couples d'adorables jeunes filles (flics pour *You're under arrest* et détectives pour *Gunsmith Cats*) sont plongées dans des tas d'embrouilles ultraspeed, en réussissant pourtant à rester toujours adorables et sexy (les relations des deux héroïnes de *Gunsmith Cats* sont pour le moins torrides, n'est-ce pas Iggy ?).
Bon ! Maintenant que vous connaissez le sommaire de notre excitation ! Nous avons hâte de vous la faire partager, alors rendez-vous à la fin du mois dans tous les kiosques !

« 3 x 3 Eyes » © Yuzo Takada/Kodansha

« 3 x 3 Eyes » © Yuzo Takada/Kodansha

« You're under arrest » © Kosuke Fujishima/Kodansha

« You're under arrest » © Kosuke Fujishima/Kodansha

Reportage

COMICS : L'INCON'

Il n'y a pas que les mangas dans la vie, il y aussi... Frank Miller, le génie paranoïaque des comics !

Histoire de le situer rapidement, Miller est l'auteur de *Ronin*, de *Dark Knight* et des meilleurs épisodes de *Daredevil* et de *Wolverine*. C'est aussi le géniteur de *Sin City*, une trilogie affolante de punch et d'inspiration, dont le second tome vient d'être traduit par une poignée de braves...

J'AI TUÉ POUR ELLE !

C'est donc le beau titre français du formidable *A Dame to Kill For* de Frank Miller. Second volume du cycle consacré par l'artiste à *Sin City*, la ville du péché, cet album prouve une nouvelle fois le talent immense de son auteur, véritable géant du comic-book et de la bande dessinée. Vous avez sans doute remarqué que nous en chantons les louanges dès qu'une occasion se présente ! Lisez ce bouquin, vous comprendrez pourquoi... Fin du panégyrique. Concrètement, il s'agit d'un polar glauque et cruel, une histoire de manipulation et de vengeance, où l'on croise une salope ignoble, un maître chanteur grec et boulimique, un flic sans volonté, une mystérieuse ado ninja et des brutes, des brutes et encore des brutes ! On retrouve d'ailleurs dans *J'ai tué pour elle* l'inoubliable Marv, le « héros » violent du premier volume de *Sin City*. Graphiquement, Miller continue dans le quasi expérimental et n'utilise que du noir et blanc, ignorant délibérément le moindre dégradé. Ce style manichéen augmente encore la puissance et l'impact de ce polar californien malsain et moderne. À lire absolument !

Ed. Rackham/Vertige Graphic

BIG GUY & RUSTY

Souvenez-vous : il y a quelques années, Frank Miller s'associait avec Geoff Darrow, le dessinateur le plus fou de la planète, l'artiste le plus précis et le plus chirurgical du monde. Le résultat — un récit primaire de cyborg amok — s'appelait *Hard Boiled*... Le duo infernal vient de se reformer et cette fois-ci, Miller (scénario) et Darrow (illustrations) nous proposent une virée jubilatoire au... Japon ! Intitulée *The Big Guy and Rusty the Boy Robot*, ce comic-book grand format est un hommage sincère et jovial à tout ce que l'on aime : Godzilla, Astro et les grands, les sublimes robots du cinéma de science-fiction des années 50 ! Notons d'ailleurs que ce bouquin est dédié à Gort... Oui — Gort, le robot alien qui épouvantait l'Amérique dans le film *Le Jour où la Terre s'arrêta* !

REPTILE !

Réalisé par les Organic Comix, des punks fans de Jack Kirby, le roi des comics, et Jean-Marie Arnon, un ancien bûcheron reconverti dans la bédé, *Reptile* présente des histoires réjouissantes d'extraterrestres déments et de super-héros invraisemblables (Expectore, Bunker, la Bombe Humaine, etc.), dans la grande tradition des *Journey into Mystery* du début des années 60, mais revus et corrigés destroy ! Il faut absolument soutenir cette entreprise méritoire, aussi écrivez nombreux à :

FRANK MILLER, TOURNABLE !

Grand fan de mechas, Darrow prend visiblement un pied d'acier à dessiner les rues de Tokyo (béton et pubs) et à y lâcher un avatar berserk de Godzilla ! De son côté, Miller livre un texte savoureux, truffé de clins d'œil aux vieux comics, qui vibre de tendresse pour les gros monstres américano-japonais d'antan... À lire... Évidemment !

Ed. Dark Horse USA (import Tonkam). Version française à paraître en octobre aux Ed. Delcourt.

1, 2, 3 : The Big Guy and Rusty the Boy Robot
4, 5 : J'ai tué pour elle

REPTILE, Village Bosland, 69470 Cours-la-Ville.
Attention ! Certaines des pages de *Reptile* ne sont pas à mettre entre toutes les mains, ha, ha, ha !

SORTIES CINÉ

Retour de Steven Seagal le 20 septembre dans *Piège à haute vitesse*, la suite de *Piège en haute mer*. Une semaine plus tard, déboulent *Desperado* de Robert « El Mariachi » Rodriguez (Antonio Banderas et des fusillades à la John Woo) et *Species*, un film de SF horrifique avec un monstre designé par Giger. Mel Gibson en kilt et Sophie Marceau en reine, c'est dans *Braveheart* et c'est à partir du 4 octobre, comme *Cosper*, la dernière production Spielberg qui adapte les célèbres comics avec plein d'images de synthèse et la géniale Christina Ricci. La semaine suivante surgissent *Les Anges gardiens*, le mastodonte de Poiré, Clavier et Depardieu, et *Dolores Claiborne* d'après Stephen King, avec Kathy « *Misery* » Bates.

MANGAS : LE C

Nous terminons en beauté avec une présentation des mangas en vo, fanzines, revues et vidéos actuellement disponibles ! De quoi attaquer la rentrée avec la rage d'un kamikaze en piqué !

VIRTUA FIGHTER

Comme tout grand succès du jeu vidéo, le super beat them

« Virtua Fighter » © Sega/Kyoma Aki

up de Sega inspire des kilos de produits dérivés et donc de mangas (un anime arrive). Le numéro 1 de *Virtua Fighter* raconte les aventures martiales de Kage, le ninja masqué (pléonasme ?). L'auteur, un certain Kyoma Aki, semble s'être borné à assurer le minimum, en l'occurrence la dose syndicale de combats, de découpages speed, de trames et d'onomatopées bien aiguisées. Bref, il s'agit d'un de ces mangas uniquement conçus dans le but d'exploiter à fond une licence, en pompant à mort les fans. Aucun intérêt !

KING OF FIGHTERS 94

Dans le même registre, passons rapidement sur cette adaptation du hit de SNK, conçue avec presque aussi peu

« Kings of Fighters » © SNK

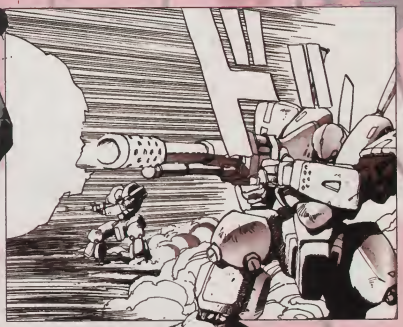
d'ambition artistique que *Virtua Fighter*. Une fois de plus, les héros du jeu (Terry et toute la meute) s'empoignent avec l'enthousiasme habituel, le dessinateur Ryo Takamisaki étant heureusement un peu plus doué que son confrère de *Virtua Fighter*. N'empêche, cela demeure faiblard et au prix que ça coûte... hein !

FRONT MISSION

Cette transcription en manga du RPG de Square Soft se révèle beaucoup plus intéressante que les deux titres précédents. En effet, cette bédé bénéficie de dessins assez pêchus et d'une pléthore de mechas bien monstrueux,

« Street Fighter II » © Capcom

« Virtua Fighter » © Sega/Kyoma Aki



« Front Mission » © Square Soft/ASCII

HOIX DE PLAYER !

« Street Fighter II » © Capcom

« Front Mission » © Square Soft/ASCII

copieusement détaillés dans une intro en couleur. *Front Mission* n'est absolument pas essentiel mais les qualités de cette bédé honorable devraient séduire tout fan en manque de mangas. On regrette tout de même que l'éditeur n'ait pas inclu les dessins réalisés pour le jeu par Amano Yoshitaka.

STREET FIGHTER II !

Alors que la sortie française du super dessin animé inspiré par le hit de Capcom se précise (à l'automne chez Manga Video/PFC Video), les importateurs continuent d'inonder le marché de bouquins tirés de ce film enthousiasmant. L'impeccable anime-comic format manga publié dans la série des *Shonen Sunday Comics* comblera les amateurs du genre. Très chouette ! De même, le *Street Fighter II Perfect Album* constitue un bel échantillon de merchandising, qui — bien que moins complet que le manga précédent — devrait enrichir considérablement les étagères déjà bien chargées des admirateurs de Ryu, Chun Li et les autres. Ce volume grand format compile des tas de photogrammes tirés de l'anime, des croquis, des planches de storyboard et des tas d'infos sur les nombreux combats du film. Bien entendu, ces deux bouquins coûtent assez cher mais ils combleront tous les fans de Ryu, Chun Li et toute la horde !

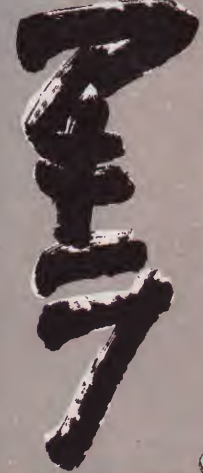
GAROU DENSETSU

Dans le même style, le recueil assez luxueux dédié à *Garou Densetsu The Motion Picture* enthousiasmera tout fan de *Fatal Fury*. Nous vous avons parlé de ce long-métrage animé dans notre n° 52. En attendant une toujours hypothétique sortie française du DA (on parle sans plus de précision d'une édition vidéo plus ou moins chapeautée par AB Productions), ce livre bourré de photogrammes enrichira utilement les bibliothèques des fans de la star des beat them up de la Neo Geo. Cela dit, on gardera à l'esprit que — quelles que soient ses qualités — ce livre ne s'adresse qu'aux superfans du jeu ou aux collectionneurs acharnés...

« Garou Densetsu » © SNK

AKIRA CLUB

Avec toute l'actualité, on aurait presque tendance à oublier que Otomo Katsuhiro demeure un des artistes les plus fascinants de la planète, un véritable auteur dont chaque œuvre exige immédiatement notre attention. Alors que les éditions Glénat annoncent la parution du treizième et ultime tome de la saga *Akira* et que PFC Video publiera bientôt *Roujin Z*, un anime écrit et designé par Otomo (ces deux titres paraîtront à la rentrée), il vous est possible de dénicher en import un magnifique « artbook » intitulé *Akira Club*. La richesse de ce gros volume hyper-luxueux (sublime quadrichromie, impression impeccable) en font une acquisition obligatoire pour tous les amateurs de mangas, de bédé et d'art en général ! Ce livre compile en long et en large des crayonnés, illustrations couleurs, couvertures, dessins pleine page et photos des innombrables produits issus du merchandising *Akira*. On n'a jamais vu si beau depuis des lustres... Le nirvana !



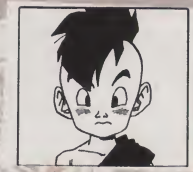
« Akira » © Mash-Room/Kodansha

« Akira » © Mash-Room/Kodansha

« Akira » © Mash-Room/Kodansha

DRAGON BALL 42

Le dernier tome de la saga vient donc de paraître et il rassemble, comme prévu, les épisodes de la lutte contre le quasi invincible Majin-Boo, sa destruction par Son Gokû, le dernier tournoi et l'arrivée du petit Oob, l'adorable réincarnation du susnommé Boo. Je ne m'égarerai pas en commentaires divers sur la fin de la série (abordée longuement dans notre n° 55), mais quand même ça fait tout drôle... Signalons enfin que tous les exemplaires vendus chez Tonkam comportent une ramicard offerte aux Gagaballiens par la librairie. Sympa, non ?



"Dragon Ball" © Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha

ANIMELAND

Le super zine de l'animation vient d'éditer un numéro double « spécial anniversaire » (18/19) de quelque 132 pages ! Plus que jamais, *Animeland* s'impose comme LA référence en matière de DA ! Jugez en plutôt : le sommaire comprend des entretiens avec Shingo Araki, Yoshitaka Amano, Kazuo Komatsubara, des articles sur Tsukasa Hojo, *Macross*, *Magic Knight Ray-Earth*, *Bostard !!*, les conventions de Toulon et de Barcelone, la langue japonaise, les jeux video tirés de *Ken le survivant*, la technique de la vidéo, j'en passe et des meilleures ! À commander immédiatement.

AnimeLand-Animorte, 15, rue de Phalsbourg, 75017 Paris.

CATNAPPED !

Nakamura Takashi, le directeur de l'animation d'*Akira* vient de réaliser son premier long-métrage, *Catnapped*, que nous avons découvert en avant-première au Marché du Film de Cannes... Calmez-vous, il ne s'agit pas d'un *Akira* bis ! Ce DA s'adresse avant tout aux plus jeunes et, bien sûr, aux fans d'animés ! L'histoire raconte les aventures de deux enfants, dont le chien a été « catnappé », c'est-à-dire kidnappé par une maléfique princesse féline venue de la Planète des chats ! Arrivés sur la planète, les deux petits sont transformés en matous à cause des propriétés très particulières de l'atmosphère... Dans sa première partie (sur Terre), ce DA est charmant : dessins réalistes, couleurs superbes et décors très détaillés... Malheureusement, les scènes sur la Planète des chats souffrent de couleurs criardes et de dessins beaucoup moins léchés, ce qui empêche *Catnapped* d'être une totale réussite.

• Dragon Ball • © Akira Toriyama/Bird Studio/Shue

Reportage

B-MAG & TSUNAMI

Vous pouvez encore trouver dans les kiosques le numéro spécial du mensuel d'informations rock *B-Mag*, qui a été réalisé en partenariat avec la rédaction du 'zine *Tsunami*. Le sommaire comprend les rubriques habituelles de *B-Mag* (infos, interviews et chroniques de disques), lesquelles ont été intelligemment placées (hors-série Japon oblige) dans ce qui pourrait être le nouveau numéro de *Tsunami*. On trouve donc un paquet d'infos et d'articles conçus pour servir d'introduction « grand public » à l'univers des mangas. L'entreprise est intelligemment complétée par une série de papiers excitants sur le rock et la pop au Japon (des origines à nos jours). Bref, il s'agit d'un magazine hors du commun, un prélude bienvenu à une ouverture du monde du manga sur le grand public. Par ailleurs, le numéro « normal » de *Tsunami* (le 16) vient d'être publié. Comme d'habitude, la qualité est au rendez-vous : on y trouve des articles sur *Gatchaman*, le studio Clamp, le cinéma asiatique, et des tas de nouvelles intéressantes sur les mangas et les animés. La démarche rédactionnelle mérite le détour puisque les journalistes de *Tsunami* ont consacré plusieurs pages aux Védas (textes sacrés de la religion hindoue), qui servent de substrat à la série *RG Veda*. Ces reportages réalisés au Népal ont l'énorme mérite de sortir les mangas du « ghetto » habituel. Malheureusement, et malgré leurs grandes qualités, ces papiers souffrent d'un manque de recul (visiblement , le journaliste est complètement acquis à la culture et à l'astrologie hindoues)... Il n'empêche, *Tsunami* a l'immense mérite de porter sur la culture manga un regard « exogène », qui complète utilement l'optique « endogène » d'*AnimeLand*. C'est déjà beaucoup...

Tsunami, BP 356, 75526 Paris Cedex 11.

MAGAZINES EXPRESS

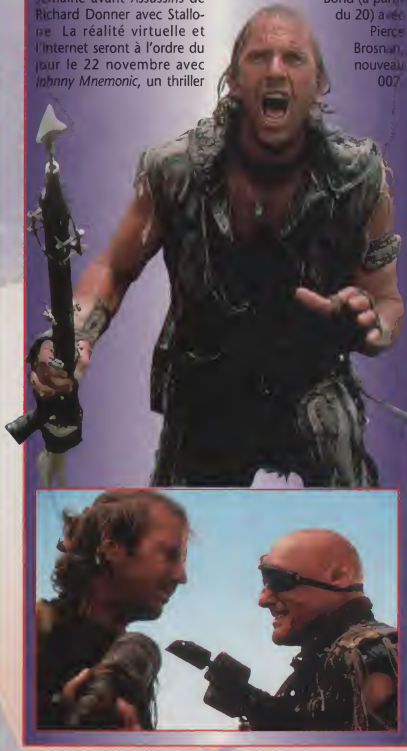
J'apprends avec tristesse que *Manga Vizion*, le mensuel de mangas en américain des éditions Viz ne... marche pas ! Ou si peu... Renseignements pris auprès des importateurs, les ventes de cet excellent titre seraient quasi confidentielles !

Scandale ! Rappelons que *Manga Vizion* propose tous les mois une sélection de mangas excellents signés Ikegami (*Crying Freeman*), Takahashi (*Ranma 1/2*) et autres...

* Dr. Slump - © Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha

SORTIES CINÉ (2)

Le film des *Power Rangers* arrive le 18 octobre, suivi le 25 par le retour de Kevin Costner dans *Waterworld*, une gigantesque aventure de SF qui est aussi le film le plus cher de l'histoire du cinéma ! Qui osera l'affronter en sortant le même jour ? *Mortal Kombat* ! Gros carton aux États-Unis, *Apollo 13* de Ron Howard avec Tom Hanks, décolle le 8 novembre, une semaine avant *Assassins* de Richard Donner avec Stallone. La réalité virtuelle et l'internet seront à l'ordre du jour le 22 novembre avec *Johnny Mnemonic*, un thriller de SF interprété par Keanu Reeves et écrit par William Gibson, le père du cyberpunk, et *The Net*, un thriller tout court joué par Sandra Bullock (la copine de Keanu dans *Speed*). *Sudden Death*, le Van Damme du semestre, ouvre le 29 novembre.
Enfin, décembre accueillera deux mammouths, en l'occurrence *Les Trois Frères*, la comédie des Inconnus (le 13) et *Goldeneye*, le dernier james Bond (à partir du 20) avec Pierce Brosnan, nouveau 007.



Sachant que ces bédés sont traduites en anglais et donc accessibles à quasiment tout le monde, j'avoue ne pas du tout comprendre cet échec... Ressaisissez-vous les amis ! En plus, ça ne coûte pas cher ! Toujours au rayon « périodiques », j'attire humblement votre attention sur le fait que vous pouvez facilement trouver en France les *Weekly Jump* et *V-Jump* de l'éditeur Shueisha (celui de *Dragon Ball*). *Weekly Jump* est bien sûr un hebdomadaire (environ 400 pages), dans lequel vous pourrez découvrir une bonne partie des hits de demain... Évidemment, c'est imprimé sur du PQ, mais quelle joie de découvrir les nouveaux épisodes de *Dragon Quest*, *Slam Dunk*, *Mind Assassin* ou *Ninku* avant leur réédition en « pockets » ! De périodicité mensuelle, et imprimé en rutilante quadrichromie, *V-Jump* présente un panaché enthousiasmant de mangas (dont *Go Go Ackman* et *Dr. Slump* de Toriyama) et de jeux vidéo... Bourré d'infos et de plans (dans un supplément format livret), *V-Jump* s'impose à tout fan de mangas et de jeux vidéo. Vivement conseillé !

Tous les mangas, magazines et livres de ces pages sont disponibles en import chez Tonkam.

ULTRA PLAYER
TOUS LES DEUX MOIS
EN KIOSQUE.

WINGS OF HONNEAMISE

...est un long métrage de cinéma dirigé par Yamaga Hiroyuki (studio Gainax/ *Nadia*), que certains d'entre vous ont pu découvrir au Festival d'Orléans. Le film raconte l'épopée de Shirotsugh Lhadatt, le premier astronaute du royaume imaginaire de Honneamise... Déçu parce qu'il n'avait pas de notes assez bonnes pour devenir pilote de jet, Shirotsugh s'engage dans la Force de l'espace, le parent pauvre de l'Armée de l'air, dont les membres sont la risée constante des autres militaires puisqu'ils ne font pas la guerre et volent encore moins ! Il n'empêche, à Honneamise, la conquête de l'espace va bientôt devenir une réalité !... Bien que situé sur une Terre parallèle, ce DA n'en aborde pas moins des thèmes très réels comme la guerre, la pauvreté et bien sûr... La conquête de l'espace !

« Wings of Honneamise » © Bandai Visual Co. LTD / Gainax-Mangzi Entertainment

Honneamise rassemble tout ce que l'on aime dans l'animation japonaise de cinéma : réalisation et animation de haut niveau, décors soignés, scénario intelligent et... émotion ! Signalons que la musique (étonnamment discrète) a été composée par le célèbre Ryuichi Sakamoto... Bref, il FAUT voir *Les Ailes de Honneamise* !

Disponible en version originale sous-titrée en anglais chez Manga Video Angleterre (système PAL).

THE ADVENTURES OF KEKKOU KAMEN

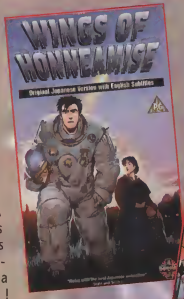
Créée par Go Nagai (*Goldorak*), Kekkou Kamen est une super-héroïne qui défend la loi et l'ordre dans l'enceinte d'un bahut, où une bande de sadiques monstrueux branchés sado-maso s'amusent à torturer les élèves au moindre prétexte ! Heureusement, Kekkou Kamen veille et châtie les infâmes et leurs sbires (genre Valkyrie nazie)... Détail charmant, à part son masque de super-héroïne, Kekkou Kamen combat dans le plus simple appareil, pour la plus grande joie de tous : bourreaux, élèves et... Iggy ! On l'a compris, bien que comique (cf. la chanson du générique : « On voit ses fesses mais pas sa tête, Kekkou Kamen, tralala ! »), ce DA s'adresse avant tout à un public adulte et averti ! ■

« The Adventures of Kekkou Kamen » © Go Nagai/Dynamic Planning Inc.

« The Adventures of Kekkou Kamen » : en vo sous-titrée en anglais chez East2west films

Ces K7 sont dispo en import chez Album.

Inoshiro



LE 4 OCTOBRE, LE SANG VA COULER A FLOTS.

KILLER INSTINCT
MAINTENANT,
ON NE JOUE PLUS.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MICRO MACHINES 96:
TOUTI RIKIKI MAOUSSE RAPIDO

La légende en 16-Bit revient avec des améliorations à vous couper le souffle, plus de 60 nouveaux circuits et niveaux, des tonnes de véhicules plus fous les uns que les autres, des pièges et des outils délirants, sans oublier le Kit de Construction complet et simple d'utilisation qui vous laissera sans voix. Immergez-vous dans des environnements encore plus dingues, salle de gym, labo de sciences, baignoire, camping....., cependant, méfiez-vous de tout, le danger est omni-présent, trappes, pièges et autres surprises vous attendent tout au long des parcours.

Micro Machines 96 est la course de votre vie, mais attention à vos propres créations qui deviendront votre pire hantise.

Codemasters

MEGA DRIVE

J-CART
FOUR PLAYER POWER

© The Codemasters Software Company Ltd ("Codemasters") 1996. All Rights Reserved. Codemasters is a trademark owned and used under licence by Codemasters Software Company Ltd. Micro Machines is a trademark of Lewis Galoob Toys Inc. Codemasters is not affiliated with Lewis Galoob Toys Inc. Codemasters is using the name pursuant to a license. Licensed by Sega Enterprises Limited for play on the Sega Mega Drive system. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Limited. Codemasters is using the trademarks pursuant to a license.